

ISSN 1560-988X
9 771560 988992

Изображение,
о котором можно только мечтать.
Компания LG, признанный лидер на рынке мониторов, постоянно совершенствует свою продукцию, используя в производстве мониторов самые передовые достижения технической мысли.
Мы предлагаем вам серию мониторов, которые способны удовлетворить запросы любого пользователя — от простого любителя Интернета и компьютерных игр до серьезного профессионал.

Flatron-78FT
Как лист бумаги в журнале, монитор Flatron-78FT абсолютно плоский как в центре, так и по краям. Это позволяет видеть изображение без малейших искажений. Благодаря новому плоскому экрану и специальному антибликовому покрытию Flatron-78FT обладает улучшенной чистотой цвета и повышенным уровнем яркости.
Существенными преимуществами этого монитора являются также наличие процессора контроля за качеством изображения, экранного меню контроля, функции самодиагностики, а так же улучшенное покрытие самого экрана.

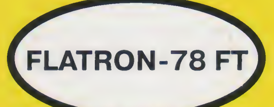
Studioworks-57M
Монитор Studioworks-57M создан для того, чтобы пробудить ваш творческий гений. Чтобы вы ни делали — готовили мультимедиа-презентацию, работали над сложной дизайнерской задачей или делали свою обычную работу — монитор Studioworks-57M поможет Вам создать истинный шедевр. Яркие цвета, четкое изображение и чистые звуки монитора Studioworks-57M восхитят любого профессионала.

TFT LCD-500LC
Жидкокристаллический монитор 500LC — Это воплощение последних достижений в области сокращения веса и габаритов монитора.В отличие от многих других жидкокристаллических мониторов специальная технология позволяет видеть изображения на мониторе 500LC практически с любого угла, а цветовая гамма этого монитора включает 16 миллионов цветов!



МЕЧТА КАЖДОГО КОМПЬЮТЕРА







- Плоский экран
- Отсутствие искажения
- Размер точки 0,24 мм
- Максимальное разрешение 1600x1200
- TCO-95



М Е Ч Т Ы

Внимание! Приобретая продукцию **LG Electronics Inc.**, упаковки изделия. В случае отсутствия такового или наличия претензии, касающиеся гарантийного или постгарантийного

Центральная информационная служба 742 7777

Москва
Магазин-салон Эл-Джи 959 1394, 959 3692
AIRTON 230 6350

FALCON
FORMOZA
DUNA

http://www.lge.co.kr

МЕЧТА КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

МЕЧТА КАЖДОГО РУКОВОДИТЕЛЯ



С Б Ы В А Ю Т С Я

просим Вас убедиться в наличии гарантийного талона, выполненного на русском языке,который находится внутри гарантийного талона, отпечатанного на других языках, компания LG Electronics Inc. не сможет удовлетворить Ваши обслуживания приобретенного Вами изделия.

150 8320	KLONDIKE	210 9838	ТД «МИР»	152 4001	**Екатеринбург**
234 2164	REGARD TOUR	912 4224	Диал Электроникс	916 0050	Трейд Рут (3432) 55 0540
956 5535	KORONA	496 4467			

Товар сертифицирован

Mega GAME

Номер 3
1999

СОДЕРЖАНИЕ



6-19 30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

8 Monolith раскрывает карты на 1999 год
Пластиковые солдаты рвутся в бой
Новое — хорошо забытое старое
9 Публикуется учебник по Brood War
TRI выпустила AVI игрушки Nocturne
10 Maxis развертывает мощнейшую поддержку SimCity 3000
Нас скоро завалят мотоциклетными симуляторами
Компании объединяются для создания охотничьих симуляторов
11 Детали второй части Системного Шока
Epic MegaGames меняет название на просто Epic Games
12 Новая жизнь старого Alien Carnage
Вторая мировая война становится, как никогда, реальной
Выйдет продолжение гонок Need for Speed для PC
13 Новости с сайта X-Wing Alliance
Interplay расширяет территорию RPG Baldur's Gate
14-15 Ау нас... А у них...
16 Вышел редактор поверхностей машин Speed Busters
Baldur's Gate неожиданно теряет свои позиции
Battle.net — «мы лучшие»
Раздача слонов на Gamecenter.com
17 Virgin Interactive покупает права на издание игры
Mission: Impossible скоро выйдет на PC
18 Назад в будущее из Второй мировой войны
Интервью Билла Ропера из Blizzard
19 Чат с Джоном Ромеро
Интересная особенность Daikatana Deathmatch

20 Игрок



Расщепители подсознания формулируют мысль

КаДавры из Калининграда: интервью с ведущими вангероводами мира

26 Предварительный просмотр

27 Star Trek: Birth of the Federation
30 Heroes of Might and Magic III
34 Command&Conquer: Tiberian Sun
37 Total Annihilation: Kingdoms
40 Shadow Company: Left for Dead
42 Braveheart
43 Road to Moscow
44 Ultima 9: Ascension
47 Lands of Lore III
49 Hired Guns
50 Expert Pool
53 Redline
55 Premier Manager'99
56 Anachronox

60 Коктейль



Империя наносит еще один удар
Пламенный мотор

Мегахит

69 Enemy engaged – APACHE HAVOC

Apache-Havoc — абсолютно неаркадный симулятор, это Симулятор с самой большой буквы! Я бы даже сказал, что это тренажер для пилотов.



74 Здесь вам не «Диабло»

[Baldur's Gate]

Горион лежал ничком на земле и, хотя на теле его не было ран, по его положению было видно, что жизнь уже давно оставила старика. Неподалеку от него громоздились кучами туши двух лесных великанов со следами магических ударов.





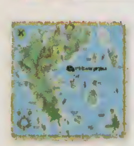
204 Ящик для мусора



КОМИКС! 194

208 Игры в моей жизни

82 Стенка НА стенку





Давай оставим этот мир

Продолжение полезных советов для начинающего жителя Ultima on-line.

85 Красота

Миф о Myth'е

Что же такое красота компьютерной игры? Видимо из двух составляющих: сюжета и визуально-акустического ряда.



90 ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых МегаГейма. Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описаловы разнообразных игрушек

92 Thief
95 Jurassic Park:TRESPASSER
100 Carnivores
103 Bio F.R.E.A.K.S.
105 Abe's Exoddus
109 Tomb Raider 3
114 Myth III
118 Gangsters: Organized Crime
122 Blackstone Chronicles
126 Falcon 4.0
130 Luftwaffe Commander
133 Spearhead
135 S.C.A.R.S.
138 Grand Touring
141 Slingo



82 Мои виртуальные похождения

Виртуальный солдат на покое

148 Mission Possible

CHEATS 168-169

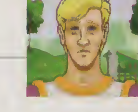
Советы тем, кто хочет быть плохим парнем в Fallout 2 и хорошим бандитом в Thief'е

149 **Маниакально-депрессивные советы по прохождению Fallout 2, или Evil is good.**



Thief: the Dark Project 158 полное прохождение

170 Игры, любимые народом



Спейс квест

Space Quest, как много в этом звуке... Банально, но очень точно.

174 СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

175 ОКРУЖИТЕ МЕНЯ ЗВУКОМ — *Тест звуковых карт*

178 ПОЧУВСТВОВАТЬ ИГРУ — *Сила есть... отдачу надо*

185 ЧУДО-ЭСПАНДЕР — *Очередной апгрейд*

186 Бестолковые рейтинги

Топ секретный рейтинг «Белых воротничков»

Играют ли и во что, собственно, играют сегодня «Белые воротнички» — обитатели офисов.

190 Internet для геймера



Аркадные игры в Internet

К О Л О Н К А   Р Е Д А К Ц И И

Значит так.
Приказ первый: весне — быть. Встать и построиться; учинить капель с крыш; снегу — таять; млекопитающим — объединяться парами. Зима была кривая, весна должна быть менее таковой. Попутно она же принесет в твою, читатель, мегагеймерскую жизнь размеренность и постоянство, кои будут обеспечены регулярным выходом нашего журнала.
Приказ второй: девушкам построиться и заняться активным отлучением юношей от ЭВМов. Что бы там кто ни говорил про то, что «лучше компа и нету ничего», это все гонки. Я вам как почетный краевед говорю. Хотя с ЭВМой проблем почти столько же, сколько с женщиной (капризы, болезни, пожирание денег, вредное излучение, технология PnP), у нее есть и ряд неприятных существенных отличий, как то: излишняя угловатость, девайсная несовместимость и большое количество проводов.
О женщинах — это мне погода навеяла. Хотя по сути на дворе якобы февраль, глаза календарную информацию опровергают. Солнце светит, сосульки капают, воздух прозрачный. Короче, вспомнилось, что скоро наступит весна и надо будет, забив на работу, хоть несколько дней посвятить некомпьютерным, нежурнальным, незаместительским, а самым что ни на есть жизненным и радостным делам!С чем себя и поздравляю, чего вам и желаю, всегда ваш

Иван Шаров.

P.S. Мнээ... надеюсь, я не очень нарушил нижеследующую типовую редакционную инструкцию?

Инструкция по изготовлению колонки редактора

В целях повышения оригинальности и тренировки междоушной серости, в текстах колонки редакции ЗАПРЕЩАЕТСЯ касаться следующих штампов:
1). Вот и прошла (зима, жизнь, рота солдат), наступает (весна, Гитлер, на больную мозоль), на дворе уже (грачи, слякоть, дрова-на-траве), но игровое движение цветет и пахнет, выбиваясь (из-под снега, в люди, из ряда вон).Что же готовит нам этот (сезон, год, повар)?..
2). Кризис довел до ручки общую ситуацию катастрофы в параличе. Депрессии упадочно упали, но и в это смутное время мы, движимые кое-чем и не боясь чего-то там, рады порадовать радетелей игр тем, что не только не сдаемся, но, напротив, раздаемся (издаемся, изгаляемся) вширь, вгладь, в разтакую мать, чему свидетельство... и т. д.
3). Перед Вами, дорогой (дешевый, родимый) читатель, где-то наш журнал. Мы так хотели Вам воще, что сразу видно, какие мы где-то. А если видно не сразу, то все-таки наше желание было вот. И, конечно, все ваши слова в адрес журнала мы запомним.

П. Курков

Список игр упоминаемых в номере

Abe's Exodus	*105*
Alpha Centauri	*15*
Anachronox	*56*
Apache-Havoc	*69*
Armored Fist 2	*169*
Army Men II	*8*
B17 - The Mighty Eighth	*9*
Babylon V	*18*
Baldur's Gate	*74, 169*
Baldur's Gate (add-on)	*13*
Baseball Edition 2000	*13*
BattleCom	*16*
Bio F.R.E.A.K.S.	*103*
Blackstone Chronicles	*122*
Braveheart	*42*
C&C: Tiberian Sun	*34*
Carmageddon 2	*169*
Carnivores	*100*
Centipede 3D	*168*
Combat Mission	*12*
Daikatana Deathmatch	*18-19*
Dark Forces	*60*
Diablo 2	*18*
Doom 2	*187*
Escape: ODT	*168*
Evolva	*17*
Expert Pool	*50*
Extreme Trial Motocross	*10*
Falcon 4.0	*19, 126*
Fallout 2	*149*
FIFA Road to the World Cup'98	*168*
Force 21	*17*
Gabriel Knight II	*207*
Gabriel Knight III	*8*
GAG II	*14*
Gangsters: Organized Crime	*118*
Grand Touring	*138*
Half-Life	*193*
Halloween Harry 3	*12*
Harmony	*11*
Heroes of Might & Magic III	*30*
Hexen 2	*188*
Hired Guns	*49*
Jazz Jackrabbit	*192*
Jedi Knight	*62*
Jurassic Park: Trespasser	*95*
Lands of Lore III	*47*
Legend Of Kain: Soul Reaver	*19*
Luftwaffe Commander	*130*
Magic and Mayhem	*9*
Mahjong	*188*
Might & Magic VI	*66*
Might & Magic VII	*15*
Mission: Impossible	*17*
Mith I	*86*
Mith II	*87,*
Mortyr	*114*
NBA Live'98	*18*
Need for Speed: High Stakes	*168*
NHL'99	*12*
Nocturne	*168*
Premier Manager '99	*9*
Quake I, II	*55*
Quake III: Arena	*192*
Rebellion	*18*
Redline	*63*
Return to Krondor	*53*
Road to Moscow	*169*
S.C.A.R.S.	*43*
Sanity	*135*
Shadow Company: Left for Dead	*8*
Shock Force	*40*
SimCity 3000	*18*
Sinistar Unleashed	*10*
Sistem Shok 2	*8*
Slingo	*11*
Space Quest I - VI	*141*
Spearhead	*170*
Spec Ops	*133*
Speed Busters: American Highways	*169* *16*
Star Trek: Birth of the Federation	*27* *9*
Starcraft: Brood War	*16*
Starsiege: Tribes	*146*
Steel Panthers	*169*
Stratosphere	*208*
Team Fortress	*92,*
Thief: The Dark Project	*158*
Tom Clancy's Rainbow Six	*169*
Tomb Raider 3	*109*
Toonstruck	*207*
Total Annihilation: Kingdoms	*37*
Ultima 9: Ascension	*44*
Ultima On-line	*82*
Unreal	*192*
Unreal Tournament	*15*
Warlord III: Darklords Rising	*11*
Wolfenstein	*144*
World Cup'98	*168*
X-Wing: Alliance	*12-13*
Zork Nemesis	*207*
«Иван Ложкин: Цена Свободы»	*173*
«Новый Робинзон»	*14*
«Шторм»	*14*

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru) **Иван Шаров** (зам. главного редактора «Предварительный просмотр», «Mission Possible»)
Петр Курков (выпускающий редактор)
Юрий Травников («Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку») jura@gamecenter.ru
Алексей Котко («Тридцать дней на линии огня») kotko@gamecenter.ru
Вадим Богданов («Internet для геймера»)

Литературная редакция **Александр Галкин** (руководитель)
Елена Герасимова
Ольга Гулякова
Людмила Колобова
Наталья Савельева
Каринэ Халатова

Дизайн и верстка **Денис Еремин**
Антон Коркин
Наталия Долгая
Марианна Ким
Ирина Алексеева
Лейла Беншуша
Сергей Тимонов (обложка)

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Виктор Фольмер
(095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Евгений Кирсанов** (руководитель)
Александр Ермолаев
Алексей Савельев
(095) 234-9811

Отдел региональных продаж **Виктория Коваленко**
(095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — РА «Фантазия»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере

AMD . . . . стр. 125
Bridge . . . . стр. 73
Image Wopld . . . . 4 полоса обложки
LG . . . . 2 полоса обложки и стр.1
Mitsumi . . . . стр. 59
SuperGrace . . . . стр. 51
www.gamecenter.ru . . . . 3 полоса обложки
Выставка «Электронные развлечения» . . . . стр. 31
Выставка «Экстремальные виды спорта» . . . . стр. 99
Компьютерный клуб «Третье тысячелетие» . . . . стр. 189
Формоза-мультимедиа . . . . стр. 113
Школа «Имя» . . . . стр. 143

30 ДНЕЙ
НА ЛИНИИ ОГНЯ

Фу-у-у-у-ф...

Так, вроде небольшая передышка, так что быстро сообщаю положенную информацию, пока снова не начали стрелять. На самом деле нынче на линии огня мы были всего 28, а вовсе не 30 дней. Это тяжело: пришлось перевыполнять план и два дня быть на линии огня фактически по два раза. Вы представляете себе, что это такое? Нет? Сейчас объясню.

Пуля летит, пуля. Не в смысле песня, а в смысле, летит пуля, а за ней еще пуля. Две пули там, где должна быть одна. Со снярядами — то же самое. Правда, и паек двойной. Поел, поел еще, двигаться не хочется, хочется спать, а тут парные бомбы-пули и двойные вражьи враги на окоп прутся. Страшное дело, особенно когда понимаешь, что это не в глазах двоится, а просто аврал и перевыполнение плана.

Впрочем, несмотря на все трудности, мы смело выстояли и будем на последующих страницах этим фактом хвалиться. Радует также, что в следующем месяце ожидается ровно 31 день (если календарь опять не соврет), а следовательно, будет и один выходной, черная благодатная дыра. Здорово.

Вот тут такой внимательный читатель спросит внезапно, а как это у вас календарь получился на 30 дней, если дней всего 28? Интересно? Не скажу — секрет, военная тайна. Есть у нас такая супер-пупер-мегатехнология, чтобы время по своему усмотрению менять и календарь вместе с ним, а посему у нас всегда 30 дней в календаре, не больше и не меньше. Но вот на линии огня приходится зачастую довольно неприятными способами решать проблему совмещения реальной и нашей, мегагеймовой, реальности. И это, скажу я вам, непросто.

Ай! Ой! Опять стреляют двойными снарядами. Ладно, я побежал отстреливаться... До встречи в апреле, дружок!



По многочисленным просьбам родителей наших читателей повторяем картинку с обложки прошлого номера.
СПРАВКА: Здесь изображена голова любимой игрушки одного из ответственных редакторов MG.

ЯНВАРЬ – ФЕВРАЛЬ

15 С этого дня на прилавках американских магазинов появилась игрушка Close Combat III: The Russian Front.

16 Epic Games и Human Head Studios объявили о совместной разработке игры RUNE, которая станет еще одним 3D-action'ом, на этот раз в мире скандинавской мифологии.

17 Компания Red Storm Entertainment объявила дату выпуска игры Rainbow Six: Eagle Watch. Игрушка должна была выйти и вышла 27 января.

18 Фирма Simis объявила о разработках игрушки Ka-52 Team Alligator — следующей игры в серии симуляторов Team Combat. В роли издателя выступит GT Interactive, а игра появится в конце года.

19 Словацкая компания-разработчик Cauldron Ltd. выпустила первые скрины своего текущего проекта — игры с рабочим названием Shock Troops.

20 Компания 3DO обнародовала свои финансовые результаты за 1998 год. В частности доход от продаж софта фирмы вырос на 256 процентов по сравнению с предыдущим годом.

21 Получено подтверждение, что уволен один из сотрудников фирмы ION Storm, а именно некий Steve Pittsenbarger.

22 Сегодня легендарная фирма Westwood Studios анонсировала кровавую игрушку с элементами продвинутой тактики — Nox.

23 Activision сообщила, что игрушка Heavy Gear II, которая ожидается геймерами с таким нетерпением, выйдет лишь в марте 1999 года. Так что следите за сообщениями на сайте фирмы.

24 TopWare объявила о намерении издать небольшую комическую 2D-adventure Galador в Германии.

25 Очередное творение Сида Мейера — игрушка Alpha Centauri ушла в печать даже немного раньше намеченного срока.

26 Компания Sierra выпустила демоверсию для своей игры в жанре adventure/RPG Quest for Glory V: Dragon Fire.

27 Activision объявила, что ею было заключено соглашение с фирмой Loki Entertainment об игре Civilization: Call To Power. По нему игрушка будет перенесена на платформу Linux.

28 Mission pack для игры Rainbow Six, под названием Eagle Watch, включающий дополнительные миссии и карты к оригинальной игре, в течение трех дней был приоритетной игрушкой на MSN Gaming Zone.

29 Longbow Digital Arts объявила о новой игре для OpenGL, которая называется Thread Marks. Это будет гоночный симулятор на... танках, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

30 Официальный представитель 3D Realms Скот Миллер (Scott Miller) взял назад свои слова о том, что преостановлены разработки игры Prax War, чем еще сильнее запутал ситуацию.

31 Следуя многочисленным пожеланиям, сайт Adrenaline Vault сделал апгрейт своего FTP-сервера, дабы все желающие смогли до него достучаться, что раньше было непросто.

1 Вышел патч к хитовой RPG Baldur's Gate. Он имеет довольно страшный номер — 1.1.4315 и предназначен исключительно для устранения немногочисленных багов в игре.

2 Фирма Expert Software выпустила трехмерную версию классической игры для приставки Sega, которая называется Bug!

3 Interactive Magic объявила открытое бета-тестирование своей новой игры Shock Force. Игра поддерживает одновременное участие до 64 игроков.

4 Компания Eidos перенесла выпуск своей игры Legend of Kain: Soul Reaver на весну этого года. Игра, как заявляет сама компания Eidos, установит новые стандарты в жанре adventure.

5 В этот день любой житель Нью-Йорка мог совершенно бесплатно получить копию первой Em@il игры компании Hasbro под названием Scrabble. Фирма таким образом проводила рекламную кампанию.

6 MegaMedia Australia добавляет новую особенность в свою стратегию реального времени Submarine Titans. Теперь геймеры смогут самостоятельно настроить поведение AI.

7 По сообщению TopWare Interactive сиквел известной игры Jagged Alliance должен появиться в Европе в середине мая. А в России официальным изданием Jagged Alliance 2 займется компания «Бука».

8 Фирма 3DO объявляет начало альфа-тестирования новой игры со старым названием Might&Magic VII: For Blood and Honor. Окончательная версия должна появиться в конце марта.

9 Sid Meier's Alpha Centauri появилась на прилавках американских магазинов. Скромно умолчим о том, сколько дней российские игроманы уже наслаждаются этой игрой.

10 Поступила интересная информация — оказывается, из-за многочисленных распродаж дешевых персональных компьютеров теперь ровно половина всех семей в США имеют дома персональный компьютер.

11 Компания Fenris Wolf, разработчик игрушки Rebel Moon Rising подала в суд на GT Interactive за нарушение условий контракта. Смелые ребята.

12 По сообщению Crosscut Games вышла демка игры RuneSword. Игра представляет жанр RPG, а демо-версия включает часть сценария игры, которая называется Rune World I: The Land Beyond.

13 id Software выбрала тринадцатое число, чтобы объявить, что ее ожидаемый хит Quake 3D Arena будет поддерживать технологию компании AMD «3Dnow!»

14 Воскресенье — сами понимаете, никакой активности в стане разработчиков и издателей. Все отдыхают. Скукотища.

15 До выхода очередного продолжения серии X-Wing — X-Wing Alliance остается всего 29 дней. Похоже, разработчики намерены в точности выдержать эту цифру.

Monolith раскрывает карты на 1999 год

Компания Monolith объявила о своем новом крупномасштабном проекте.



Нас ожидает выход новой игрушки под названием Sanity. Разработчики в один голос советуют нам приготовиться к выходу совершенного и продвинутого action'а, построенного на базе новейшего движка LithTech 3D. Sanity унаследует все прогрессивные технологии, которые находятся на вооружении компании, а также, специально под эту игру, будут разработаны и другие навороты. В их числе, например, значится что-то под названием Isometric 3D-person View (изометрическая проекция от третьего лица). Сюжета, как и в любой игре жанра 3D-action (исключая, пожалуй, Half-Life), практически не будет. Очевидно, разработчики хотят добиться популярности своего будущего творения за счет качественной прорисовки и новейших графических технологий. К тому же они заявляют, что специально для этой игры будет создан «новый революционный интерфейс». Несмотря на то, что игра находится в стадии проекта, уже доступны картинки с изображением некоторых ее персонажей.

Short News

- Стали известны некоторые подробности о проведении крупной выставки, посвященной игровой индустрии. Classic Gaming Expo пройдет в этом году в Лас-Вегасе 14 и 15 августа. Там будут выставлены продукты таких компаний, как Atari, Magnavox, Coleco, Mattel, Apple, Midway и Namco.

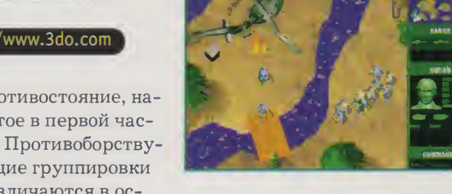
- На сегодня Half-Life является одним из лучших продуктов для игры по локальной сети или Internet. Компания Valve выпустила дополнительные примочки для multiplayer'a игры Half-Life. К ним, например, относятся такие новые multiplayer-модели, как G-Man, Recon-Grunt, Cannibal, Skeleton.

- Стив Бергенхольц (Steve Bergenholtz) — в прошлом один из руководителей фирмы Utopia Technologies — объявил об основании новой компании, которая будет разрабатывать игры для многих платформ. Новая фирма называется Sandbox Studios и у нее уже есть свой сайт в Internet: www.sandboxstudios.com

- Практически закончена игра Gabriel Knight III. Игрушка, находящаяся в стадии разработки уже более трех лет, скоро вступит в стадию бета-тестирования. В феврале разработчики были заняты тем, что печатали тестовые CD, которые, собственно, и намеревались тестировать.

Пластиковые солдаты рвутся в бой

URL http://www.3do.com



Компания 3DO сообщила, что игрушка Army Men II в своем развитии достигла стадии золота. Это сиквел знаменитой игры Army Men в жанре стратегии реального времени. Вам снова придется поучаствовать в баталиях, которые разыграют пластиковые человечки на бескрайних просторах чьей-то квартиры.



Что-то в последнее время игрушки со всякими маленькими солдатиками стали чрезвычайно популярными. Вот и в Army Men II вам предстоит продолжить противостояние, начатое в первой части. Противоборствующие группировки различаются в основном по цвету. К ним относятся: Green, Tan, Blue и Grey. В первой части они не смогли окончательно выяснить отношения. Но количество нового оружия и бронетехники вселяет уверенность, что в новой игре они разгромят-таки друг друга. А мы с вами им поможем. Вторая часть игры начинается там, где заканчивается первая (изящное решение, не правда ли). Некий Sarge только что заявился в «наш мир», где бросил все свои силы на то, чтобы добиться расположения армии Tan. Возглавляя свои подразделения пластмассовой пехоты, Sarge ведет боевые действия среди грязных тарелок, тряпок, кружек и даже в раковине, где его солдаты, а также войска противника тонут в изобилии. На такой безжалостной и кровопролитной войне оружие соответствующее — аэрозольные баллончики, огнетушители, увеличительные стекла и еще много всего.

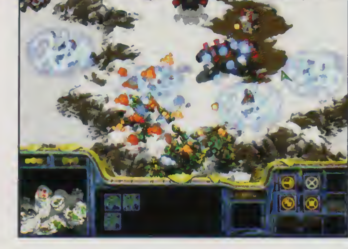
Новое — хорошо забытое старое

Компания THQ объявила, что она планирует в июне 1999 года выпустить игрушку Sinistar: Unleashed. Игра представляет жанр space combat, и она основана на классической аркаде восьмидесятых годов Sinistar. Оригинальная древняя игрушка была создана дизайнером такого аркадного хита, как CarnEvil. Раньше Sinistar: Unleashed называлась Excession и разрабатывалась подразделением THQ — компанией GameFX. Игрушка станет первым продуктом THQ для PC, в котором будут использованы самые современные технологии. Игру планируется довести до уровня High-End. Компанией сразу же публикуются некоторые подробности выходящей игры. Геймерам по ходу игры придется собирать ресурсы, названные энергетическими кристаллами, которые в дальнейшем будут использоваться для ликвидации повреждений, полученных в ходе боя, и улучшения собственного оружия. В игре будет 24 уровня, которые нужно будет пройти для достижения конечной цели — ликвидации злобного Синистара. Окончательный выход игрушки ожидается весной–летом этого года.

Публикуется учебник по Brood War

Знаете ли, чтобы поднять дискуссию по какому-либо вопросу, необходимо высказать по нему спорную точку зрения.

Во времена безраздельного господства игрушки Warcraft II в мире стратегий реального времени, все геймеры, считавшие себя фанатами данной игры, буквально сочли своим долгом поделиться своим опытом с другими. В результате чего многие сайты, равно как и печатные издания, опубликовали нечто вроде учебников по Warcraft II, где подробно описывались тактические действия, которые могут привести к победе. Многие из этих советов были оспорены еще более продвинутыми крафтменами и т. д. Вся эта шумиха, несомненно, способствовала росту популярности Warcraft II. Но это все в прошлом, а сегодня Blizzard порадовал нас прекрасной игрой Starcraft, к которой впоследствии был выпущен expansion pack с официальным названием Starcraft: Brood War. А совсем недавно я увидел подтверждение того, что expansion очень популярен, и его популярность будет расти. Сервер Gameguides.com опубликовал советы для успешной игры в Starcraft: Brood War. Там же вы сможете найти версию этого учебника, которая скачивается с сервера, а затем тщательно изучается в режиме off-line.

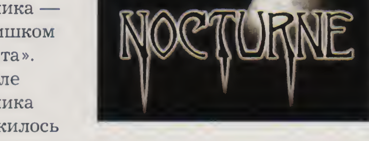


TRI выпустила AVI игрушки Nocturne

URL http://www.terminalreality.com

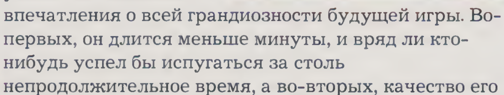
Говорят, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Перефразируя народную мудрость, возьму на себя смелость заявить, что лучше один раз увидеть видеоролик, чем сто картинок.

Компания Terminal Reality Inc. выпустила деморолик своей новой игры Nocturne. Игрушка представляет популярный нынче жанр 3D–action/adventure, и, по всей видимости, это будет ужастик. Геймеру придется (что поделать — придется) ощутить себя в шкуре какого-то исследователя потусторонних сил. Все действия происходят в 30-х годах сего века. Все будет очень страшно и зловеще, и это ощущается уже при просмотре видео. Создатели так гордятся своим творением, что даже высказали следующую мысль: «Если ваша кожа не дрожит при просмотре ролика — значит она слишком сильно натянута».





Однако после просмотра ролика у меня не сложилось впечатления о всей грандиозности будущей игры. Во-первых, он длится меньше минуты, и вряд ли кто-нибудь успел бы испугаться за столь непродолжительное время, а во-вторых, качество его оставляет желать лучшего. Единственное, что понравилось, — это музыка. Она действительно какая-то зловещая и производит впечатление загадочности.



Short News

● Задержки в игроделании встречаются так часто, что, кажется, все бы удивились своевременному выходу игры. Фирма Relic Entertainment объявила, что игрушка Homeworld задерживается до 1 июня. Разработчики сообщили, что они остались неудовлетворены игрой в режиме single player и решили доработать ее.

● Компания Hasbro подписала контракт с командой разработчиков Wayward Design, по которому она издаст авиасимулятор B17 — The Mighty Eighth. Ранее в роли издателя выступала фирма Psygnosis, но контракт с Psygnosis был расторгнут. Стало известно, что Hasbro издаст также сиквел игры, который будет называться Ground Support.

● Gathering of Developers объявила, что ею заключено партнерское соглашение об издании игр с новой компанией Rockstar Games, которая недавно отделилась от Take Two Interactive.

● Фирма World Opponent Network (www.won.net) подписала двухгодичное соглашение об издании игр с компанией-разработчиком EPG Studios (www.epgmedia.com). EPG в недалеком будущем планирует выпустить две новые игры — Sprite и Manic Media.

● Компания Microsoft (www.microsoft.com) объявила, что ее новая стратегия реального времени Magic and Mayhem теперь доступна на MSN Gaming Zone (www.zone.com) совершенно бесплатно.

● Новость, на первый взгляд, имеющая отдаленное отношение к компьютерным играм. Но, все равно интересно. Снова всемогущая Microsoft сделала объявление, что работы над операционной системой Windows 2000 будут продолжаться до октября 1999 года. А Final Beta 3 очередного творения Билла Гейтса появится уже в апреле.

● Фирма Motosport Simulations объявила о покупке эксклюзивных прав на торговую марку AMA (American Motorcyclist Association). По этому случаю ею будет выпущено несколько игр с новой маркой. В их числе: AMA Superbyke, AMA National Motocross и AMA Grand Track Ratings. Напомню, что Motosport Simulations была недавно создана Бобом Маккарти (Bob McCarthy) исключительно для разработки симуляторов мотоциклетных гонок.

Short News

● Компания Strategic Games Group выпустила новую примочку для игры Warlords III: Darklords Rising. Она называется The Elves Return и включает 10 дополнительных кампаний. Для ее установки вам потребуются оригинальные Warlords III версии 1.02.

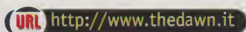
● Второго февраля фирма Maxis официально выпустила SimCity 3000 на прилавки американских магазинов. Первоначально предложенная цена — $49.99. В связи с этим я не могу удержаться и замечу, что по срокам выпуска игры Maxis несколько отстала от российских пиратов.



Maxis развертывает мощнейшую поддержку SimCity 3000

Наконец, долгожданная игра SimCity 3000 стала появляться на прилавках магазинов, а несколькими часами раньше на официальном сайте компании Maxis www.simcity.com появились первые дополнения к игрушке, которые можно скачать совершенно безвозмездно (то есть даром). Все примочки разбиты на четыре категории: уникальные здания, спроектированные с помощью утилиты Building Architect Tool (которая доступна там же), города отстроенные наполовину и новые местности для постройки городов. Все категории, за исключением уникальных зданий, будут состоять из дополнений, сделанных силами самой компании Maxis, а также из того, что было прислано добровольцами и пользователями игры. Исходя из расписания, помещенного на сайте, все категории со зданиями будут обновляться ежемесячно, а новые чистые карты для будущих городов будут появляться каждые две недели. Уникальные здания станут главной особенностью игры. В комплект поставки игрушки входят Empire State building, Эйфелева башня и Белый дом, разумеется, американский, а не наш. А первые реальные здания для скачивания будут помещены на сайт 2 февраля. В их числе будет Музей Изобразительных Искусств в Сан-Франциско. Реальные территории — другая новая особенность игры. Их в оригинальной поставке игры — более 25. Первая, которую можно будет получить на сервере игрушки — Area 51 в штате Невада. Она, собственно, и изображена на скриншоте.

Нас скоро завалят мотоциклетными симуляторами



Я поиграл только что в еще одну неплохую «демку». Это демоверсия игрушки Extreme Trial Motocross компании The Dawn Interactive. Высказывая свое авторитетное мнение по этому вопросу, скажу, что «демку» стоит скачать. Это чем-то напомнило мне Мотоциклетное Сумасшествие от Microsoft. Идея игрушки родилась в 1996 году, когда компания сделала уже определенные технологические наработки. Целью данного мотосимулятора было достоверно передать все особенности настоящих мотоциклетных гонок на персональном компьютере. В этом особенно помог двукратный чемпион мира Алекс Пьюзар (Alex Puzar), который работал в качестве консультанта на протяжении всего периода создания игры. Результатом этого сотрудничества стало реальное отражение в игре техники вождения мотоцикла, настроек машин, особенностей различных трасс. В точности соблюдены все правила настоящих мотогонок. Все гонщики и мотоциклы, равно как и окружающие пейзажи, хорошо прорисованы и выглядят очень реально. Пристальное внимание разработчики уделили специальным эффектам. В частности, мне понравилась грязь из-под колес впереди идущих мотоциклов, которая залепила мне весь монитор. Игра поддерживает гонки на просторах Internet, что будет способствовать росту ее популярности, а демоверсия создана с поддержкой Direct3D.



Компании объединяются для создания охотничьих симуляторов

Скажите мне, пожалуйста, что происходит с охотничьими симуляторами? Вот, например, Deer Hunter 2 постоянно в конце прошлого — начале этого года находился среди самых продаваемых игр в США. Интересно, чем же он полюбился заокеанским геймерам? Может, это вообще глобальное ожесточение нации, или у игрового сообщества массово проявляется инстинкт убийства. Всякие там 3D-action'ы уже порядком приелись, вот и находит животное чувство свой выход через виртуальное убийство ни в чем неповинных зверушек. Взгляните-ка на картинки из Deer Hunter 2. Сразу становится понятно, что сей программный продукт вряд ли можно купить из-за качественной графики и грамотного дизайна. Да и сюжет игры ограничен всего лишь самим процессом охоты. Ну не принято у американцев на охоте пить водку — скукотища. А тут еще грядут две новые игрушки в жанре опять же охотничьих симуляторов. Подразделение GT Interactive, которое называется WizardWorks, объединилось с командой Buckmasters с целью издания двух охотничьих игр для PC. Первая из них должна выйти в августе, и она будет основана на каком-то реальном турнире по стрельбе из лука. Вторая игрушка должна выйти осенью и будет представлять собой еще одну охоту на оленей. Особую гордость разработчиков составляет тот факт, что при создании игры будут использованы советы матерых охотников. О названиях обоих игр ничего не сообщается, очевидно, они будут объявлены позже. Команде Buckmasters удалось погреть руки на заключенном соглашении, так как по нему GT обязуется спонсировать Buckmasters во всех ее начинаниях.





Детали второй части Системного Шока

http://www.lglass.com

На сайте компании-разработчика уже можно ознакомиться с некоторыми деталями будущей RPG.

Игра System Shock 2 находится в данный момент в состоянии разработки компанией Looking Glass Studios. Никакой официальной информации относительно возможной даты выхода игры не поступало, однако по слухам выход игрушки ожидается в мае 1999 года. С недавних пор в Internet доступны скриншоты System Shock 2, которые смотрятся довольно неплохо. Игра будет издана самой Looking Glass Studios при поддержке вездесущей фирмы Electronic Arts. Игра, как вы уже, наверное, догадались, станет сиквелом оригинального System Shock, который, кстати, по результатам хит-парада «Лучшие игры всех времен» в журнале PC Gamer занял почетное шестое место. SS2 станет, по всей видимости, грандиозной научно-фантастической игрой жанра RPG. Разработчики намерены напичкать игру всевозможными графическими технологиями и тем самым доказать, что жанр RPG по качеству графики может потягаться с 3D-action'ами. В игрушке будет очень реальная симуляция вашего оружия — вы сможете модифицировать, чинить и настраивать вашу пушку для наиболее эффективной стрельбы. Так что если хотите чего-то добиться, выбирайте оружие грамотно, ведь ваши враги будут поступать именно так. Кстати, о врагах: ими, к сожалению, могут быть только компьютерные персонажи, так как игрушка будет поддерживать режим multiplayer исключительно для совместного прохождения миссий. Но от этого ваша задача не упрощается, а даже, возможно, наоборот, поскольку программисты обещают создать выдающийся AI (а как же!).



Short News

- Представитель фирмы 2AM объявил, что совсем скоро выйдет очередная версия игры Chain of Command. Он также отметил, что у компании большие планы относительно выпуска новых игр в 1999 году, однако он обнародовал только The Invisible Hand и Chain of Command, а остальные игры станут сюрпризами (интересно — хорошими или плохими).
- Почти забытый ныне игровой жанр единоборств скоро пополнится игрушкой Harmony от компании Kesmai. Игра находится в разработке компанией Indigo Moon и недавно вступила в фазу бета-тестирования.
- Предварительные заказы на еще не вышедшую игру Final Fantasy VIII разработчика Square в одной Японии перевалили за миллион всего-то за месяц, когда действительно предложение. Игра должна была выйти 11 февраля и, похоже, будет популярнее своего предшественника Final Fantasy VII.
- Глава компании Irrational Games Кен Левайн (Ken Levine) раскрыл некоторые детали новой игры System Shock 2. В частности, оружие в игре будет иметь тенденцию ломаться, его надо будет чинить, а также модифицировать.
- Слухи, что задерживается выпуск игры X-Wing: Alliance оказались несостоятельными, так как по заявлению Lucas Arts, игра является приоритетным продуктом компании в настоящее время. Окончательный релиз игрушки намечен на середину марта.
- Компания Eidos (www.eidos.com) и сервер M-Player (www.mplayer.com) объявили об открытии нового игрового сервера www.eidosgames.com, на котором будут продвигаться многопользовательские игры фирмы Eidos. Сейчас там доступны следующие игрушки: Commandos: Behind Enemy Lines, Joint Strike Fighter и демоверсия Warzone 2100.

Epic MegaGames меняет название на просто Epic Games



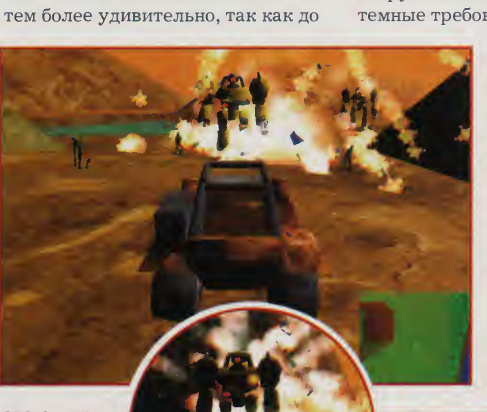
Компания-разработчик Epic MegaGames — создатель таких хитов, как Unreal и Jazz Jackrabbit 2, — объявила, что со второго февраля она будет называться Epic Games (скромность, наверное, заела). Это связано с тем, что весь персонал переехал в новые апартаменты в Северной Каролине. Все дело в том, что ранее все разработчики компании были удалены друг от друга на значительные расстояния по всему миру и работали каждый у себя дома. Марк Рейн (Mark Rein) — вице-президент Epic Games, несказанно обрадовался переезду команды под одну крышу. Он сказал, что Unreal был первым грандиозным проектом, созданным программистами, разбросанными по всему миру. Игра получилась действительно хитовой (сами знаете), поэтому Марк обещает, что в связи с объединением нас ожидают по-настоящему фантастические проекты.

Новая жизнь старого Alien Carnage

URL http://www.mindmech.com

URL http://www.geewhiz.com.au

Удалось обнаружить скриншоты к игрушке Halloween Harry 3, которая разрабатывается как совместный проект компаний Gee Whiz! и Mind Mechanics. Это тем более удивительно, так как до этого я не встречал совершенно никаких упоминаний об игре, не говоря уже о картинках. Игра находится на начальной стадии создания, и картинки представляют самую первую бету, которая, естественно, тщательно засекречена. А помните самую первую игру Halloween Harry? У нас она была больше известна под названием Alien Carnage. Я на своей «двушке» потратил много часов, бегая с автоматом по каким-то развалинам (разработчики утверждают, что это Нью-Йорк), отстреливая всевозможных зомби, вооруженных ножичками. А системные требования той игры сегодня просто вызывают ностальгию. Представляете, игрушке требовалось всего полмегабайта оперативной памяти. Новая игра, по всей видимости, будет более современной, если даже недоработанные картинки из первой беты выглядят столь прилично. А заложников теперь надо будет освобождать с использованием самых современных технологий (ну, роботов, например).





Вторая мировая война становится, как никогда, реальной

URL http://www.bigtimesoftware.com

Представители Big Time Software сообщают, что в стадии разработки находится новый симулятор военных действий Combat Mission. Игра будет посвящена Второй мировой войне (хорошо, что не третьей — хоть какая-то оригинальность), и разработчики обещают самый реальный симулятор по этой теме. Достаточно сказать, что в игре будут принимать участие 163 различных единицы боевой техники Второй мировой войны, каждая из которых будет тщательно и достоверно прорисована. Особая гордость разработчиков — звуковое сопровождение игрушки. Они отмечают, что Combat Mission будет первым симулятором с таким проработанным звуковым оформлением. Например, вы сможете услышать рев танка, который находится вне пределов видимости (он может быть скрыт холмом или другими особенностями рельефа). В этой ситуации вы можете рискнуть и попытаться поразить невидимую мишень, но если танк окажется очень крут, а вы вооружены слабеньким автоматом, вас тут же убьют. Игра, кажется, разрабатывается действительно быстрыми темпами, и ее выход в розничную продажу ожидается летом 1999 года. За дополнительной информацией можете сходить на официальный сайт компании-разработчика, почитать FAQ'и посетить Message Board, посвященные игрушке.





Short News

● Похоже, игровой гигант Interplay пытается захватить большой сегмент технологического рынка за счет привлечения сторонних разработчиков. Официальный представитель фирмы Interplay Sports объявил, что в новой игре Baseball Edition 2000 будет использована модель игрока, созданная компанией Messiah.



Выйдет продолжение гонок Need for Speed для PC

Electronic Arts объявила подробности своего нового проекта Need for Speed: High Stakes.

Ранее планировалось сделать игру исключительно для PlayStation, но поступила информация, что в стадии разработки находится также PC-версия, и выйдет она, возможно, летом 1999 года. По сравнению с прошлой версией игра претерпит некоторые изменения. В частности, будут добавлены лицензированные спортивные и другие марки автомобилей. В игре появится восемь новых трасс. Если вы попадете в аварию, на вашей машине незамедлительно появятся видимые повреждения, что сразу же скажется на технических характеристиках машины. На этот раз, чтобы разбавить монотонные гонки, в игрушке появится экономическая составляющая. На заработанные деньги вы сможете купить новую либо модифицировать старую машину. Ну и, конечно, разработчики обещают продвинутую графику и прекрасные специальные эффекты. Удалось получить несколько скринов из будущего гоночного симулятора. Они не очень-то впечатляют, но ведь и игра выйдет еще нескоро — до того времени разработчики, наверное, успеют исправить все недоработки.









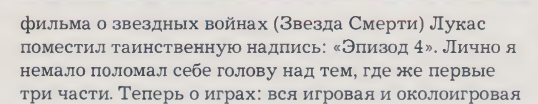
Новости с сайта X-Wing Alliance

Lucas Arts упорно продолжает разрабатывать свою древнюю торговую марку Star Wars.

URL http://www.xwalliance.com

Наряду с несколькими снятыми и переснятыми сериями революционного фильма, компания создала и продолжает создавать аналогичный сериал, только из компьютерных игр. Причем все игры на редкость качественные и используют самые современные технологии. По поводу кино: на мой взгляд, одно решение Джорджа Лукаса может претендовать на самое остроумное решение второй половины 20 века. По крайней мере, в кинематографе. Я имею в виду, что в начале первого полнометражного





фильма о звездных войнах (Звезда Смерти) Лукас поместил таинственную надпись: «Эпизод 4». Лично я немало поломал себе голову над тем, где же первые три части. Теперь о играх: вся игровая и околоигровая общественность с нетерпением ожидает выхода очередного продолжения сериала X-Wing — X-Wing Alliance. Если вы отлавливаете каждую новость по этой игрушке, то уже, наверное, знаете, что обновился



официальный сайт игры www.xwalliance.com. Вы только посмотрите на картинки, это действительно круто. Графика прорисована тщательнейшим образом, а среди космических кораблей легко узнаются средства передвижения и ведения боя из любимого фильма. На сайте можно также почитать превьюхи игры и вообще узнать все, что только можно узнать о том, что будет собой представлять X-Wing Alliance.

Short News

- GT упорно не желает учиться на собственных ошибках и рискует наступить на одни и те же грабли дважды. Несмотря на иск, выставленный GT Interactive фирме Midway за многочисленные нарушения условий сделок, комапния GT заявила, что собирается опять подписать контракт с Midway в июле, когда выйдут игры, находящиеся в стадии разработки у Midway.

- Сетевая игра Starsiege: Tribes сразу после своего выхода стала пользоваться огромной популярностью на игровых сайтах. А Тим Гифт (Tim Gift) объявил, что к середине февраля должен появиться патч для игры. Он исправит около 40 мелких багов в игрушке, а также внесет незначительные улучшения.



- Версия 1.2 новой утилиты BattleCom (раньше она называлась Battlefield Communicator) достигла стадии Public Beta, как сообщила компания ShadowFactor. Чтобы скачать программу, зайдите на сайт компании www.shadowfactor.com.

- Компания GameSpy Network открыла новый сайт, ориентированный на стратегические игры. Он называется StrategyPlanet. Заходите сюда за любой информацией по стратегическим играм. Адрес: www.strategyplanet.com.

Interplay расширяет территорию Baldur's Gate



Interplay объявила о том, что скоро выйдет add-on к их хитовой RPG Baldur's Gate. Он будет называться Tales of the Sword Coast. Сей expansion будет содержать новые примочки к уже ставшей культовой игре. В частности, там появятся новые персонажи, квесты и разные вещички, с помощью которых можно воздействовать на новых персонажей и решать новые квесты. Судя по всему, в игре территориально появится некий остров недалеко от побережья Sword Coast. До него нужно будет во что бы то ни стало добраться и решить там все загадки, предварительно тщательно исследовав новую территорию. Надо отметить что Baldur's Gate пользуется огромной популярностью в мире, и Interplay спешит выпустить коммерческие продолжения игры, пока популярность не пошла на убыль. Кстати, в нашей стране игроманы также предпочитают Балдурса всем остальным RPG, и это несмотря на высокую стоимость (у нас ведь стоимость игры тем выше, чем больше дисков она занимает).

А у нас...

«Ууу, как все запущено !!»
Неизвестный доктор

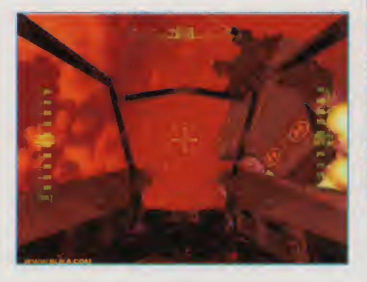
А что, собственно, у нас? Кризис, как нормальное состояние экономики, сильно переменчивая погода, отнюдь не способствующая процессу, который в народе называется «держать нос по ветру» и... но не будем о грустном. На фоне общественно-политической ситуации в стране островком оптимизма можно назвать состояние дел в российской игровой и околоигровой индустрии. Хорошо бы только не на одном оптимизме держались российские разработчики и издатели игр, но и мы с вами иногда бы баловали их покупкой лицензионных продуктов.

Компания Бука после успешного выпуска Василия Ивановича и Петьки не снижает свою активность и готовит к выпуску еще несколько игр. Сама игрушка, как вы знаете, о том, как герои известных анекдотов (а также, по совместительству, Гражданской Войны)



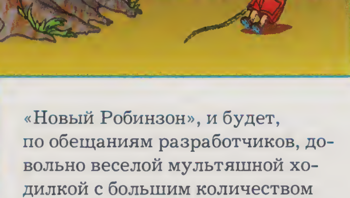
Василий Иваныч и Петька выполняют, в какой-то степени, важнейшую миссию по спасению нашей с вами Галактики. Игра получилась настолько удачной и полюбилась российским игроманам, что по последним данным Бука в будущем планирует выпустить сиквел. Будущее пока определяется третьим кварталом 99 года. Другой свой проект «Шторм» Бука обещает представить уже давно. Игра представляет собой фантастический боевой симулятор каких-то летательных аппаратов. Игрушка разрабатывается на оригинальном 3D-движке, и в ней будет одна уникальная особенность - сильно продвинутый, как обещает компания, AI сможет составлять для вас ежедневные миссии.





Наши производители в последнее время почему-то повально увлеклись созданием мультипликационных квестов. Новая игра этого жанра готовится к выпуску компанией «Никита». На этот раз российские разработчики решили окучить еще один бессмертный сюжет. Наверное нет ничего более таинственного и захватывающего, чем оказаться одному на необитаемом острове. Вспомните хотя-бы Робинзона Крузо, героя одной книжки, написанной Даниелем Дефо, которая называется «Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо». Довольно странное название, надо отметить. Почему-то классик разделил эти два понятия; по мне, так жизнь Робинзона и была одним большим удивительным приключением. Фирма Никита готовит к выпуску новую игру по мотивам сего литературного произведения. Она называется «Новый Робинзон», и будет, по обещаниям разработчиков, довольно веселой мультяшной ходилкой с большим количеством приколов, этому жанру свойственных.





А вот новость, которая несомненно вас порадует. В связи с прошедшим мужским праздником, что обычно отмечается на 23 февраля, российская компания ZES't Studio порадовала всех нас своим продолжением известной на просторах нашей родины игрушки GAG. Продолжение содержит компакт-диск, начиненный XXX-картинками, которые преспокойно устанавливаются вместе с оригинальной версией. Все это бесчинство называется «Гарри в отпуске». Вы помните Гарри? Интересно, как ему вообще удалось выбраться в отпуск. По заявлению очевидцев, зловещую черную коробку с «Гарри в отпуске» украшает еще более ужасный знак «18+». Догадайтесь-ка, что это означает? Это значит, что если вам еще нет 18 лет, то даже не надейтесь насладиться всеми прелестями лицензионной копии продолжения GAG'a. Вам ее элементарно не продадут в магазине. По крайней мере, так должно быть, однако в целом возможны варианты по поводу того, как заполучить игру. Но не будем о них распространяться, ибо это издание посвящено исключительно играм. Издает этот, с позволения сказать, програмный продукт компания «Новый Диск». ZXS



А у них...

Интересно, какие игры ожидаются с большим нетерпением — новые разработки российских создателей или продолжения нашумевших западных игр? А может, совершенно новые идеи, которые рождаются в головах тех и других? Предлагаю не отвечать на эти вопросы из-за безмерного уважения к российским разработчикам. Посмотрим лучше, чем нас побаловали зарубежные создатели и издатели.

Неутомимый Джон Ромеро напоминает нам о себе по нескольку раз в неделю. Он с завидной регулярностью проводит живые чаты в Internet, где может поучаствовать всякий желающий. И как у него времени на все хватает? Компания ION Storm уже до такой степени подогрела страсти вокруг своего проекта, руководителем которого Джон и является, что геймеры всего мира, затаив дыхание, отлавливают каждую новость об игре Daikatana. Ее можно по праву назвать самой ожидаемой игрой начала 1999 года.

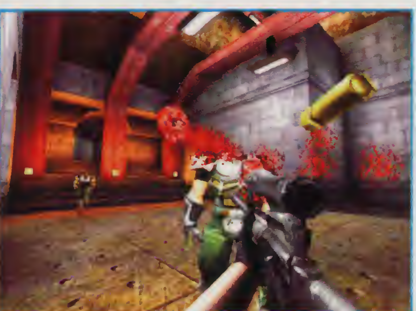


Конкуренцию ей в этом может, пожалуй, составить лишь очередное творение легендарного Сида Майера (Sid Meier) - игрушка Alpha Centauri. Сид вообще личность настолько знаменитая, что все, к чему он прикладывает свой талант, заранее воспринимается всей игровой общественностью как игровой хит сезона. Ранее иногда случалось, что он не оправдывал выданных ему авансов, но, похоже, не в этот раз. Стратегических игр, надо сказать, в последнее время выпускается не так много (по крайней мере, по сравнению с 3D-шутерами), и многие из них теряются на фоне Starcraft'a от фирмы Blizzard. Но с Alpha Centauri такого не произошло. Не стоит упоминать о том, что в игре прекрасная графика, тщательно продуманный сюжет, качественное звуковое оформление и еще куча других плюсов, которые и так всем известны, — не это определило ее популярность. Наверное, этому способствовало нечто неуловимое, о чем даже не задумываешься, играя в игрушку. Может, создателям просто удалось сохранить в игре положительные особенности ее предшественниц. Alpha Centauri просто пропитана духом самой первой Цивилизации, что вызывает приятную ностальгию и заставляет садиться за игру снова и снова.





Однако, к сожалению (а может, к счастью — для кого как), самые громкие события игрового мира произошли в мире 3D-шутеров. Знаменитая компания Epic Megagames наконец-то сломалась: она не выдержала жесточайшей конкуренции с печатным изданием, которое вы держите в руках, и сменила название на Epic Games, попутно переехав в Северную Каролину. На волне неожиданного успеха игры, а также графического движка Unreal, фирма планирует создать что-то еще более значительное под названием Unreal Tournament. Игра будет специально адаптирована для выяснения отношений между живыми противниками по локальной сети или Internet.



id Software также устала от экспериментов в области режима single player. Если вы помните, последний ее опыт в этом направлении в игре Quake II оказался не слишком удачным: лишь самые яростные фанаты игры смогли пройти все уровни, чтобы поделиться со всеми остальными тем, какой неудачный single player во второй части Quake. Приняв во внимание все это, группа разработчиков из id Software решила более не огорчать своих поклонников, а выпустить очередную версию Quake исключительно для режима multyplayer. Она называется Quake 3: Arena, если вы вдруг, по какой-то случайности этого еще не знаете. Первая бета-версия должна выйти в самом ближайшем будущем, если уже не вышла.



И в завершении хочется отметить, что жанр RPG переживает сейчас самый настоящий расцвет. Такое трудно припомнить со времен легендарной серии Eye of Beholder. А вспомните, как совсем недавно все, кому не лень, хоронили этот жанр. Сегодня чуть ли не каждая компания считает своим долгом выпустить игрушку в жанре RPG, и не абы какую, а чтобы со всеми наворотами, с продвинутой графикой да обязательно с элементами стратегии. Не успела компания 3DO издать продолжение за нумером «6» своей Силы и Магии, как, пытаясь не упустить момент популярности жанра, уже проанонсировала седьмую часть своего популярного RPG-сериала. Might & Magic VII должна появиться этой весной. Будем ждать саму игру или новостей о ее задержке.



Short News

● Даже компании-гиганты допускают иногда маркетинговые просчеты. Вот и EA вложила некоторые деньги в, как позже оказалось, бесперспективный проект. По сообщению Electronic Arts, прекращены все разработки игры Prax War, которые проводились компанией Rebel Boat Rocker, из-за того, что игра морально и технологически устарела еще до своего появления.

● Отчасти для привлечения к себе внимания, а отчасти, чтобы сделать игры более достоверными, крупные компании-разработчики не жалеют денег на привлечение к созданию игр различных знаменитостей, а иногда и профессионалов, которые могут реально помочь. Пресс-релиз от компании Red Storm Entertainment (www.redstorm.com) сообщает нам, что один из командиров операции «Буря в Пустыне» приглашен фирмой как консультант игры Force 21.



● ActionXtreme открыл новый сайт, посвященный игре Daikatana. Он называется Daikatana Deathmatch и будет освещать все события вокруг долгожданной 3D-action от компании ION Storm. Ссылку на новый сайт можно увидеть на всех сайтах, имеющих хоть какое-нибудь отношение к игрушке Daikatana. В частности, можете сходить на официальный сайт игры: www.daikatana.com.



● Открылся еще один сайт, посвященный Quake III Arena. Посетите его, если вам нужна последняя информация, апдейты, скрины (довольно, кстати, отвратные) и все остальное, относящееся к Quake III. Адрес: www.q3acenter.com.

● Sierra FX объявила приблизительные даты выхода некоторых игр: Babylon V выйдет в сентябре этого года, Navy SEALS появится в апреле 2000, а Middle Earth следующим летом.

Вышел редактор поверхностей машин Speed Busters

URL http://www.speedbusters.com

Фирма Ubi Soft выложила для свободного скачивания новую примочку для своей игры Speed Busters: American Highways. Это редактор, который позволяет изменять поверхность машины. Теперь вы можете покрасить свой любимый автомобиль в абсолютно любой цвет. Жалко, что



в игре не представлена иномарка «Запорожец», а то я бы покрасил ее в черный цвет. Но изменением цвета не ограничиваются возможности редактора. Вы в принципе можете импортировать на поверхность любой из машин, представленных в игре, совершенно произвольный рисунок. Его можно нарисовать самому в любом графическом редакторе или скачать откуда-нибудь. Официальным сайтом игрушки поощряется такой вид деятельности, как отсылка геймерами своих оригинальных картинок на сайт, где они будут выкладываться для свободного доступа. Сама игра довольно продвинута. Достаточно сказать, что вы сможете поиздеваться (в плане изменения поверхности) над такими спортивными машинами, как Bel Ray, Atlantis, LA 2000, Solaris, Virtuose, Orion или Pirate.

Battle.net — «мы лучшие»

В последнее время игровой сайт компании Blizzard Battle.net пользуется завидной популярностью. По результатам прошедшего уикенда фирмой был даже выпущен пресс-релиз, где она бесстыдно хвастается достигнутыми результатами за один из прошедших уикендов. Оказывается за два дня на сервере было сыграно огромное число игр в Starcraft: Brood War — 675 тысяч. Во время выходных более полумиллиона геймеров провели более двух миллионов часов, играя в режиме on-line. Expansion к игре Starcraft вообще пользуется огромной популярностью. С момента его выхода в декабре на сервере Battle.net было сыграно около 4.7 миллионов игр. В этом же пресс-релизе сообщается удивительный факт. Оказывается, большинство пользователей на Battle.net — корейцы. Вот и думай теперь о глобальной компьютеризации Кореи; а может просто была допущена фальсификация со стороны злобных хакеров?..

Baldur's Gate неожиданно теряет свои позиции

Довольно странно выглядит очередной рейтинг продаж компьютерных игр в США. На этот раз он охватывает последнюю неделю января 1999 года. Вот он:

№	Игра	Издатель	Цена
1	***SimCity 3000***	*Electronic Arts*	*$46*
2	***Cabela's Big Game Hunter 2***	*Activision*	*$19*
3	***Baldur's Gate***	*Interplay*	*$44*
4	***Deer Hunter II 3D***	*GT Interactive*	*$18*
5	***Starcraft Expansion: Brood War***	*Havas Interactive*	*$28*
6	***Microsoft Combat Flight Simulator***	*Microsoft*	*$41*
7	***Microsoft Flight Simulator***	*Microsoft*	*$42*
8	***Half-Life***	*Havas Interactive*	*$44*
9	***Deer Avenger***	*Havas Interactive*	*$17*
10	***Microsoft Age of Empires***	*Microsoft*	*$28*

Да, кто бы мог подумать, что Baldur's Gate так скоро покинет первую строчку хит-парада, а он в этот раз скатился на третье место, пропустив вперед свеженькую SimCity 3000, и, что вообще непонятно, какой-то очередной симулятор охоты. Новинка от Maxis'a, судя по всему, сразу после выхода завоевала популярность. По крайней мере, ее уже покупают, несмотря на то, что она самая дорогая из представленных игр. Я, может, тоже куплю, но не раньше, чем пройду Baldur's Gate. В заключение хочется отметить удивительную стабильность expansion'а к Starcraft'у Brood War — игра уже довольно долгое время не покидает первую половину хит-парада PC-Data (www.pcdata.com).

Раздача слонов на Gamecenter.com

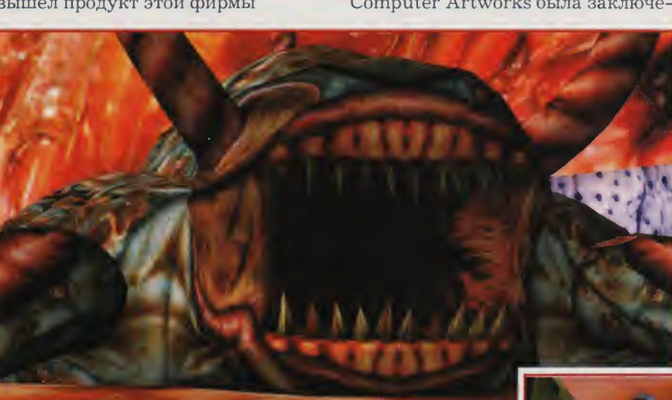
В начале января каждого года все, кому не лень, составляют разного рода рейтинги и хит-парады по итогам прошедшего года. Информации такого рода настолько много, что не представляется возможным даже отловить ее всю на бескрайних просторах Internet. Однако же давайте в последний раз ознакомимся с лучшими играми'98 по итогам опроса экспертов такого монстра компьютерной индустрии, как сервер Gamecenter.com. Как водится, были определены лучшие игры года в каждом из игровых жанров. Итак, победителями стали:

Жанр	Победитель
Action	*Half-Life*
Adventure	*Grim Fandango*
Combat Flight Sims	*European Air War*
Multiplayer	*Starcraft*
Racing	*Grand Prix Legends*
RPG	*Baldur's Gate*
Space Combat Sims	*Independence War*
Sports	*FIFA 99*
Strategy	*Railroad Tycoon II*
War	*People's General*

И наконец, абсолютно лучшей игрой года признан квест Grim Fandango.

Virgin Interactive покупает права на издание игры

С недавнего времени независимая компания Virgin Interactive (www.virgininteractive.com) подписала договор с Computer Artworks (www.artworks.co.uk). Разработчик Computer Artworks впервые заявила о себе в 1996 году, когда вышел продукт этой фирмы Organic Art. Теперь команда занимается разработкой новой игрушки Evolva, которая будет представлять собой трехмерную action-strategy реального времени.



Представители Virgin сообщают, что им пришлось выдержать серьезную конкуренцию, чтобы заполучить все права на издание этой уникальной игры, которая, кстати, появится в розничной продаже в конце 1999 года. Свежая сделка с британской фирмой Computer Artworks была заключена всего лишь через два месяца после того, как фирме Virgin удалось под руководством Тима Чени (Tim Chaney) выйти из состава Viacom group. Еще несколько слов о самой игре: вам предстоит сражаться с монстрами (смотрите картинки), которых создало могучее воображение разработчиков. Все это будет происходить на вымышленной планете, где эти твари обитают в изобилии. Создатели обещают приличную графику, и пока, судя по скринам, свое обещание сдерживают. Игра в данный момент находится в начальной стадии разработки, но, несмотря на это, она уже привлекает к себе внимание средств массовой информации. И это не в последнюю очередь благодаря тому, что компании Computer Artworks удалось собрать неплохую команду опытных разработчиков (например, William Latham и Mark Atkinson). Многие вообще предсказывают этой игре большое будущее, однако не будем забегать вперед. Может, создатели просто грамотно строят рекламную кампанию и уже начали продвигать игрушку.



Short News

- Фирма The Covern (www.thecovern.com) объявила о выпуске пакета для deathmatch'а в Quake и Quake II. Он включает 21 карту для Quake, 37 карт для Quake II и еще несколько mod'ов для каждой из игр. Новый pack называется Disposable Heroes.

- Открылся новый информационный сайт, посвященный компьютерным играм. Он называется GameForum (www.gameforum.com). Заходите сюда за скринами, читами, а также просто пообщаться с геймерами, естественно, о компьютерных играх.

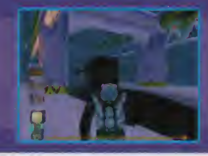
- Interactive Magic объявила массовое бета-тестирование своей игры Shock Force жанра action-combat. Игра поддерживает одновременное участие до 64 человек, которые могут присоединяться и выходить из боевых действий по ходу игры. Для получения информации о тестировании зайдите на сайт www.imagiconline.com, но даже не надейтесь в нем поучаствовать. IMagic через несколько дней приостановила набор бета-тестеров из-за слишком большого числа желающих.

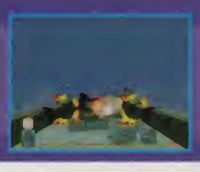
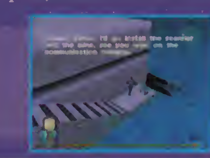


- У Baldur's Gate есть все шансы стать самой популярной RPG 99 года. Опубликованы чит-коды к игре. Чтобы на них посмотреть (вы же не будете ими пользоваться) загляните в раздел MISSION POSSIBLE нашего журнала.

Mission: Impossible скоро выйдет на PC

Короткое сообщение на Sharky Extreme (www.sharkyextreme.com) информирует нас о том, что суперхит платформы N64 производства небезызвестной компании Infogrames (www.infogrames.net), который называется Mission: Impossible, скоро будет перенесен на PC. Похоже, этим занимается индийская компания-разработчик Dhruva Interactive. К сожалению, никакой даты предполагаемого выхода пока не сообщается, но если прикинуть, выход игры на PC можно ожидать не раньше осени. Мой прогноз — сентябрь. В самой игре вы окунаетесь в прекрасно прорисованный трехмерный мир опасностей, терроризма и шпионажа, где вы играете за некоего Этана Ханта (Ethan Hunt). Рискуя головой и подвергаясь всяким опасностям, он выполняет разные-всякие специальные миссии. В помощь ему выделено несколько человек, которые, если что, всегда готовы помочь. Игра, как вы уже догадались, сделана по одноименному фильму с Томом Крузом, что, несомненно, добавляет ей популярности и будет способствовать ее успеху на платформе PC.


Назад в будущее из Второй мировой войны

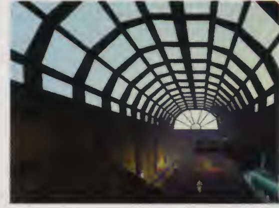
URL http://www.imagicgames.com

Если вы с нетерпением ожидаете очередной 3D–shooter от компании IMagic, который называется Mortyr, можете сходить на сайт игры, который недавно обновился. Появились несколько скриншотов с очень красивой графикой. Смотрите сами. Но особенно впечатляет сюжет игры. Создатели решили несколько изменить ход истории, и во Второй мировой войне, следуя сюжету игры, победили фашисты. Много народу, как водится, погибло, а наша с вами родина, наверное, вообще была сравнена с землей. Общественно-политическая обстановка на Земле все ухудшалась и ухудшалась, пока все не стало так плохо, что люди от горя начали мутировать, и всякие аномалии получили широкое распространение. А тут еще какой-то любопытный генерал, не на шутку озабоченный судьбой человечества, обнаружил в одном из секретных подвалов Гестапо машину времени. Имея намерение исправить сложившуюся ситуацию, он отправляет своего сына Себастьяна назад во Вторую мировую войну. За этого Себастьяна вам, наверное, и предстоит играть. Стоит заметить, что красивые картинки и оригинальный сюжет еще не гарантируют хорошей игры, но все же предпосылки к этому уже есть. Невыясненным также остается вопрос о том, насколько достоверны будут элементы игры применительно к реальным событиям Второй мировой войны.









Short News

● Компания IMagic проанонсировала свою очередную игру. Она будет называться Red Fury, представит жанр action. Игрушка будет основана на научно-фантастическом сюжете и геймерам придется сражаться на Марсе, выполняя различные миссии с применением почему-то кораблей на воздушной подушке.

● Обнародована дата выхода игрушки Guardian Crusade от компании Activision. Игра должна появиться в продаже после 24 февраля. Фирма Activision также сообщила, что ей удалось достичь соглашения с Electronic Boutique, по которому последняя совершенно бесплатно предоставит большой плакат из игры всякому, кто вздумает оплатить игру еще до ее появления.

● Открылся новый сайт игрушки FLY! На нем будет представлена вся информация об игре, которая находится в стадии разработки. Сайт уже неплохо оформлен, а то ли еще будет. Вот он: www.iflytri.com.

Short News

● Фирма Eidos сегодня объявила о сроках выпуска новой игрушки Legend Of Kain: Soul Reaver. Игра должна появиться на прилавках магазинов весной.

● Вышел patch за номером 1.04 к игре Falcon 4.0, однако представители Microprose предупреждают, что patch определенно улучшит игру против компьютера и по локальной сети, но может непредсказуемо повлиять на игру по Internet.

● Dynamix выпустила новый patch к игре Starsiege TRIBES. Версия 1.2 улучшает поддержку игры по сети и поддержку server browser'a. В состоянии разработки находится еще один patch, который улучшит совместимость игры с карточками Open GL. А пока версию 1.2 можно получить здесь: www.tribesplayers.com.

● Небольшой видеоклип из нового проекта X-Wing Alliance свободно выложен на GameSpot TV. Посмотрите его, если вам интересно, на что будет похожа новая игра о Звездных войнах.

Интервью Билла Ропера из Blizzard

Компания Blizzard вот уже который год не перестает радовать нас качественными играми. В данный момент в стадии разработки находится продолжение известного RPG-хита — Diablo 2.

Билл Ропер из Blizzard'a поделился некоторой информацией относительно проекта компании. К сожалению, я не знаком с Биллом лично. Однако некий Soso с сервера Gamers.com утверждает, что он отличный парень и рекомендует всем ознакомиться с интервью. Охотно присоединяюсь к столь авторитетной рекомендации. (Если вы не знаете, Билл Ропер — создатель Goliath Online, а также он озвучивал многих людей и орков хитовой серии всех времен Warcraft.) Кстати о Diablo 2. Некоторое время назад все, кому не лень (имеются в виду игровые сайты), поместили ссылку на видеоролик из будущей игры, снабдив ее всяческими лестными словами о самом видео. Это был девятиминутный MPEG-файл размером около 80 мегабайт. Если вы по каким-то причинам еще не успели скачать новое навороченное видео — НЕ ДЕЛАЙТЕ ЭТОГО! Лучшего способа, чтобы испортить впечатление от Diablo 2, чем посмотреть сие творение, даже трудно себе представить. Качество видео просто ужасное, да к тому же мне попался ролик, переведенный на корявый немецкий язык. И вообще, судя по видео, Diablo 2 представляет плохонькую аркадку эпохи расцвета текстовых adventures (утрирую, конечно, но сначала мне показалось именно так). Поэтому мне представляется целесообразным дождаться выхода хотя бы «демки», а не тратить коннект в Internet на всякий мусор. А пока можете посмотреть на картинки, они действительно неплохие и вселяют положительный оптимизм.

Чат с Джоном Ромеро

Пятое февраля стал знаменательным днем для всех поклонников Джона Ромеро, потому что легендарная личность всей игровой и околоигровой индустрии и кумир многих геймеров в этот день решил пообщаться со своими поклонниками. Был организован живой чат Ромеро с его фанатами, где Джон отвечал на все вопросы, на которые хотел отвечать. Все это происходило абсолютно бесплатно, и любой желающий мог поучаствовать. Уже, наверное, не имеет смысла давать координаты мероприятия, но если вы по какой-то причине пропустили это





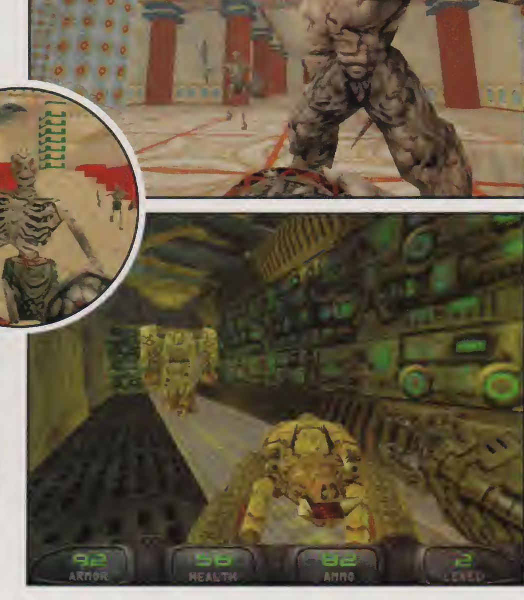
знаменательное событие, не расстраивайтесь. Какие-то ребята на ActionXtreme все записали и выложили для свободного ознакомления всем, кто может похвастаться выходом в Internet. Сходите на сайт, и вы, скорее всего, убедитесь, что ваши вопросы задал кто-то другой, и просто прочитаете ответы на них.

На сайте, посвященном Daikatana Deathmatch, также произошло некоторое обновление. Там появились новые эксклюзивные скрины из игры. Взгляните-ка на этот «эксклюзив» — картинки совсем не плохи.

Интересная особенность Daikatana Deathmatch

Джон Ромеро, похоже, решил несколько облегчить себе жизнь. В Daikatana Deathmatch будет применена новая технология. Если, например, в начале игры задано максимальное количество участников 2, то в уровне появятся новые стены, которые ограничат небольшой участок пространства, чтобы этим двум игрокам не пришлось бегать по огромному уровню в поисках друг друга. То же самое справедливо, если задано максимальное число





участников 4, 8 или 16, только в этом случае играющим будут предоставлены большие территории уровня. Это оригинальное нововведение сильно облегчит жизнь дизайнерам карт для Daikatana Deathmatch. Теперь можно будет создать одну качественную карту как для 2, так и для 32 игроков, а в дальнейшем только определить, где появятся стены, если число участников deathmatch будет меньше, чем 32. Сам Джон Ромеро (John Romero, если кто-то не знает) обещал включить эту фичу уже в Daikatana Deathmatch Demo, которая вышла в феврале.

Short News

● Фирма ThrushWave Technologies анонсировала свою новую игрушку The Rift. Это будет трехмерная стратегия реального времени, где геймерам предстоит управлять флотами космических кораблей.



● Eidos официально подтвердила слухи о том, что игрушка Championship Manager 3 задерживается. Игра, которая должна была появиться еще в феврале, теперь должна появиться ближе к середине марта. За более подробной информацией можете сходить на сайт игрушки: www.cm3.com.

● Представитель компании Konami сообщил, что в этом году игра Metal Gear Solid будет перенесена с платформы PSX на PC. В процессе переноса будет улучшена графика и добавлена поддержка 3D-акселератора.

● Компания Vicarious Visions объявила, что в конце февраля должна появиться бета-версия космического симулятора, который находится в стадии разработки и называется Terminus.



● Компания Sierra объявила, что по всему миру было продано более 250 тысяч копий игрушки Caesar III. Весьма неплохой результат, учитывая, что игру покупают исключительно фанаты стратегий реального времени. А некоторые из них вообще пользуются услугами пиратов.



РАСЩЕПИТЕЛИ подсознания ФОРМУЛИРУЮТ МЫСЛЬ



Есть такой город на свете, странный весьма. Во-первых, он находится непонятно где. Вернее, где он находится — понятно, на карте даже можно пальцем ткнуть в него, но вот почему он там находится и что он там делает — совершенно непонятно. И что он такое. Чтобы попасть туда, надо два раза пересечь государственную границу Российской Федерации и при этом так из нее (Федерации) и не выехать. У него два названия, причем никто не может понять, как же его надо называть на самом деле. Ну и, наконец, там базируется самая безумная команда игровых разработчиков в России. Людей в эту команду отбирали тщательно. Заманивался народ устрашающими прокламациями наподобие публикуемого «Воззвания к дремлющим прозелитам». Всех заставляли заполнять анкеты с кучей вопросов наподобие «сформулируйте какую-нибудь мысль». Всех долго окучивали и воспитывали — превращали в КаДавров, расщепителей подсознания. И в конце концов компания разродилась игрушкой про Вангеров...

В общем, перед вами — КД-Лаб, как он есть. Хватит слов не по делу.

Иван Шаров, буквоед.

Иван Шаров: *Чем занималась КД-Лаб до 1996 года? В смысле, деньги откуда брались? Ведь, насколько я понимаю, Biprolex был фриварным продуктом, а остальные вообще не увидели свет...*

KranK: До момента начала процесса поступления денежных средств КаДавры вырабатывали питательные вещества усилием мысли. Выглядело это примерно так: мы регулярно собирались в ограниченном участке пространства и напрягали волю и интеллект с целью выдавливания в пространстве — времени углубления, куда бы скатывались всевозможные блага. При этом синтез пищи

Действующие лица:

KranK:
С какого года в команде: с 1992-го.
Должность: идеолог.
Навыки: все усложнять, а затем выделять Зерно, превращая его в Изюм!
Хобби: разведение азиатов.
Нелюбимое: ТОМАТЫ!!!
Комментарий буквоеда:
Андрей Кузьмин, лидер команды.



Улитка:
С какого года в команде: с 1995-го.
Должность: стилист (в общем смысле этого слова).
Навыки: видеть конечный результат задолго до его выхода.
Хобби: разведение азиатов и перестройка дома.
Нелюбимое: дерьмо.
Комментарий буквоеда:
Юлия Кузьмина, арт-директор.

Дима:
С какого года в команде: с 1994-го.
Должность: координатор.
Навыки: решаю ВСЕ вопросы.
Хобби: спорт.
Нелюбимое: лесть.
Комментарий буквоеда:
Дмитрий Радинович, администратор.

Steeler:
С какого года в команде: с 1992-го.
Должность: программист.
Навыки: C++, 2D&3D Graphics.
Комментарий буквоеда:
Евгений Худенко, ведущий программист.

alex1001:
С какого года в команде: с 1998-го.
Должность: вовремя успевать.
Навыки: вовремя отмазываться.
Хобби: собаки, парусный спорт, природа, фантастика (девушки, книги, игры, фильмы).
Нелюбимое: неудачные дни.
Комментарий буквоеда:
Алексей Постников, связь с общественностью.

в организме происходил за счет эффекта нарушения причинно-следственных связей в местах КаДаврианских сборищ. Все, стало быть, так просто!

Улитка: Я принесла в КД свои личные сбережения и маленький бумажный бизнесЪ :).

Steeler: А денег и не было :). Может, именно по этой причине многое и не увидело свет...

ChSnark: До 1996-го происходили закваска и брожение творческой массы. В такой чан деньги добавлять рановато. По рецепту требовалось найти закрепляющие и красящие (в смысле окрашивающие) химикаты. А только потом разливать в формы и предлагать Издателю.

И. Ш.: *Каков был ответ на вопрос научного деятеля, заданный на научной конференции: «А не разрушают ли ваши эксперименты подсознание человека?»*
А сознание они не разрушают?

KranK: Ого! Да вы внимательно читали труды нашего палеонтолога Снарка! Дело было в далеком Н. Новгороде на Графиконе. Деятель действительно задал этот вопрос после завершения моего доклада с высокой трибуны, сопровождавшегося показом нашей Мази(tm) и разъяснением идей виртуального клонирования сущности наблюдателя в реальном времени.
К сожалению, что именно я ответил дословно — не помню (нужен гипноз), но нечто задиристое, в духе того, что «Так ему, подсознанию, и надо! Бей его, ребята! Все равно нас не остановить!» А сознания у нас нет, есть только Осознание...

ChSnark: Всякий раз просыпается совесть, когда вспоминаю все, связанное с этим эпизодом. Кажется, мы предатели рода человеческого, играющие на дудочке замысловатую мелодию и выманивающие вереницы гуманоидов из-за обжитых стен в темный гибельный лес. Кто их там сожрет (ну, если не сожрут, так надкусят), неясно даже нам. Может, мы будем первыми.

И. Ш.: *Каков у вас процесс рождения новой игры? Есть ли у вас что-то наподобие собственного «мира», в котором вы просто выдумываете какие-то события, или миры типа вангерского создаются каждый раз заново? Кто придумывает все эти бибураты и иже с ними: общими усилиями или есть один такой безумный человек?*

KranK: Во-первых, «попрошу птичку нашу не обижать»! Не «все эти бибураты», а «всех этих бибуратов, элиподов и цикс»: правильно ставим падежи! Процесс — материя тонкая и формализации в виде вербальной аппроксимации не поддается в силу ее полной неадекватности. Что значит «выдумываете... заново»??? Вот мы, к примеру, выдумали сейчас себе журнал «МегаГейм» и развлекаемся с ним: нравится? Выдумать НИЧЕГО невозможно — все это где-то существует, мы лишь наблюдаем. По косвенным признакам склонен думать, что в случае Унивангa основная камера наблюдения за этим пространством установлена в голове КранКа. Это у нас есть такой субъект в команде, больной немного на голову.

Улитка: Да, есть такой безумец, и я с ним постоянно борюсь за место в его вселенной :)!

Klp: rtfm

ChSnark: Процесс очень прост. Мозг существует только в одной вселенной, от остальных нас отделяет стена. Так вот, сначала КранК долго ходит под ней, хмурится, злится и пыжится. Потом начинает обстукивать ее головой в разных местах (прошу не понимать буквально) и прислушиваться к издаваемым звукам. И когда возвратившиеся колебания складываются в осмысленные слова (типа бибураты, Элирекция, мехос), все знают: ломать надо здесь! В этом месте расковыривается отверстие, и каждый может поглядеть одним глазком, что там, за ограждением. Все впечатления аккуратно передаются на носители информации, и пожалуйста, проект in progress.

И. Ш.: *Будет ли продолжаться Унивaнг? Еще Вангеры или игра совсем другого жанра? Какого ;-)? Какие еще вселенные вы планируете? Хоть пару терминов оттуда... Они будут опять же без крыши, или для разнообразия будет одна нормальная такая, соцреалистическая? Кто их придумывает?*

KranK: Приехали! Вангеры и есть соцреалистическая игра, показывающая быт простых колесников! Куда уж нормальнее-то? Насчет продолжения: пока КранК наш (я про него уже рассказывал) говорит, что канал связи его с Унивангом забарахлил, помехи, мол, идут, то видит, то не видит, бедняга. Но это даже хорошо, пока он машинку свою чинит, мы все оторвемся по полной программе. Мехосому делаем, с жанром пока проблема: засекречен. Вселенной там нет, понятное дело: это ловушка для мозгов, медицинский эксперимент, так сказать. Термины мы КранКу запретили вводить — я сам как его преемник эту часть мозга чистил! И что за слово такое «придумывает»? Нужно избавляться!

Улитка: Я сейчас агитирую начинать делать Confinement. Про него я еще летом первый раз речь завела, но КранК сразу инициативу отнял и давай мой проект за свой выдавать! Я сейчас уже и не в курсе, как в том мире дела идут. Говорят, там уже какие-то Капли бродят огромные, артефакты бесконечно разнообразные и прочее. Думаю, это будет самый лучший проект, хотя КранК помешался на своей Мехосоме :). Слава богу, что про Xpedition не вспоминает, хе-хе...

ChSnark: Продолжение Унивангa я планирую, в меру сил, в туманном будущем

Кажется, мы предатели рода человеческого, играющие на дудочке замысловатую мелодию и вынимающие вереницы гуманоидов...

оформить в литературном виде. А на роль соцреалистической концепции претендует Xpedition. Игра про одно необыкновенное путешествие обыкновенных людей. Этакая комедия со скрытым драматизмом, показывающая всю глубину падения военно-феодальной верхушки и ее невнимание к нуждам простых людей, а также важность изучения и охраны окружающей среды. Хочется сделать принципиальную оговорку: дырка во вселенную Xpedition еще не проделана, идея на уровне «...а вот неплохо бы сделать то-то и то-то, так-то и так-то...». (Комментарий КранКа: у кого-то может просто глаз в дырку еще не пролазит!) Так что сохраняем за собой право оставить без комментариев любые вопросы и реплики из зала, касающиеся данного названия.

И. Ш.: Как придумывается вселенная? Иначе говоря, процесс сам в чем заключается?..

KranK: Ну все! Опять «придумывается»! Караул! Вселенные уже существуют, а не это самое слово! А Процесс Видения у каждого свой, дело интимное, общих рецептов нет. У меня, например, так: залезаю весь голый с головой в Кисель и там сижу какое-то время, пока масса не затечет в уши и нос, до самых мозгов. Потом резко выпрыгиваю в Космос. За мной тянется длинная кисельная слизь. Если удается оторваться от поверхности, начинается на некоторое время Процесс... А вам, например, могу посоветовать мой лучший способ Зачатия Процесса. Выходите на балкон (он у меня большой и без перил), в саду в это время гуляют мои многочисленные собачки (http://dogs.kdlab.com). Разгоняетесь и со всего маху прыгаете вниз, краем глаза наблюдая, как алабаи с интересом бегут с вами познакомиться. В момент приземления видите большие добрые глаза, и наступает Катарсис. Вот тут и нужно начинать сам Процесс. Учтите, что это «ноу-хау»!

ChSnark: Ну, если вы хотите именно ПРИДУМАТЬ Вселенную, есть проверенный алгоритм.
1) Выделить свободные шесть дней.
2) ПРИДУМАТЬ свет и цветное освещение.
3) ПРИДУМАТЬ, как отделить свет от тьмы.
4) ПРИДУМАТЬ, на каком движке создать твердь.
5) ПРИДУМАТЬ тварей земных и гадов морских, их анимацию и текстуры...
6) Ангелов ПРИДУМАТЬ опционально, исходя из конъюнктуры рынка. Помнить при этом, что таковых на кончике иглы умещается 777 штук.
7) Главное, ПРИДУМАТЬ потребителя своей Вселенной...

Если вы хотите ПРИДУМАТЬ Вселенную, есть проверенный алгоритм: выделить свободные шесть дней...

И. Ш.: Vangers 2, anyone?

KranK: Вспоминается бессмертное «Эврибади — кто они?». Если я правильно понял суть вопроса, то речь о вторых Вангерах. Тут все в тумане. У КранКа пока идут по черепу помехи, но кое-что он видел. Говорил, что там все в полях, эскейвов нет, у каждого встроенный бутсектор и прочее. Я, мехосомный КранК, этому всему не верю пока. Пусть докажет!

ChSnark: Конечно, такая идея обсуждалась. Кодовое название «За порталом». Игра про Вангера, прошедшего через коридор на Фострале, про который говорится, что это коридор на Землю. В этом мире основной целью будет его разведка.

И. Ш.: Влияют ли издатели на вашу работу? Например, не уменьшают ли они степень безумности придумываемых вами миров?

KranK: Нет, они только увеличивают безумность сокращением сроков и нервотрепкой по поводу релиза.

Улитка: Прямо пока не влияли, но мы всегда прислушиваемся к любому разумному предложению. Не звери мы, то есть.

Alex1001: Вероятность этого высока. Пока мы ищем паблишеров, а не они нас. Поэтому пусть подсознательно, но слишком уж крупных изысков, могущих не понравиться издателю, не будет.

ChSnark: Издатели просто МОНСТРЫ! Понимаю, звучит невероятно, но наш западный издатель в английской версии заменил Heroine на Valorine! И вместо отважного бибурата-героя мне представляется какое-то успокоительное лекарство для старушек, заглатывающих слезливые сериалы в дозах, вредных для здоровья.

И. Ш.: Гений ли КранК? Как ему, например, удалось такую музыку к Вангерам написать? Не собираетесь ли вы нанять композитора (в свое время ведь КранК и художником у вас вроде как был)? KranK — это больной или Кран Крузенштерна?

KranK: Музыку сочинил не КранК, а его Пальцы в ходе совокупления оных со Священной Пианиной (имеющей место быть у него дома). К тому же это были лишь музыкальные темы, а музыку из них сделал наш магический Рубер (живет на http://ruber.kdlab.com, кстати). Художником КранК никогда не был, только спрайты малевал в собственном редакторе в протоулитковую эру, особенно запомнился Кубоид...

Улитка: Конечно, гений! Это трудовые будни, все привыкли :). Но ОЧЕНЬ ленивый... Приходится его постоянно пинать. А музыка — это его врожденная болезнь :), а вот от художеств я его вылечила :)!

Ruber: Композитора вроде бы наняли, но тоже довольно странного — без соответствующего

Sicher:
С какого года в команде: с момента создания.
Должность: программист, специализация — 3D-визуализация и физическое моделирование. Хотя приходилось иметь дело и с общими задачами, например поддержка мультиплеера.
Навыки: анализ и дизайн технологии как визуализации, так и моделирования. Работы в одиночку и в группе.
Хобби: акробатический рок-н-ролл.
Нелюбимое: стараюсь держать этот список нулевого размера.
Комментарий буквоеда: Александр Котляр, ведущий программист.



Alexey Ivanov:
С какого года в команде: с 1997-го.
Должность: не знаю.
Навыки: небольшие.
Хобби: RPG.
Нелюбимое: кокосы.
Комментарий буквоеда: программист.

Dervish:
С какого года в команде: с достаточно знаменательного для меня.
Должность: скорее всего не имею.
Навыки: разнообразные, кроме рыбной ловли и охоты.
Хобби: отшельничество.
Нелюбимое: слишком обширно, поскольку мир далеко не совершенен.
Комментарий буквоеда: Михаил Жинко, программист.

ChSnark:
С какого года в команде: с 1992-го.
Должность: адвокат дьявола.
Навыки: видеть новые грани везде.
Хобби: у здоровых людей не может быть хобби.
Нелюбимое: лицемерие (особенно в глаза) и непоследовательность.
Комментарий буквоеда: Михаил Пискунов, 3D-художник, дизайнер.

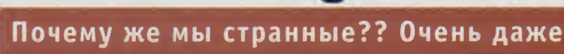
Spika:
С какого года в команде: с 1997-го.
Должность: переводчик/программист.
Навыки: перевод с униванговского на английский и наоборот. На кнопки давить тоже умею.
Хобби: э-э-э… видео и музыка.
Нелюбимое: вареный лук, вареное сало со щетиной и пальцегнутые представительницы противоположного пола (слава богу, не все они такие :).
Комментарий буквоеда:
Владимир Голидничук, программист и переводчик.



Klp:
С какого года в команде: с 1998-го.
Должность: затрудняюсь однозначно сформулировать.
Навыки: широкие.
Хобби: получение высшего образования.
Нелюбимое: интервью.
Комментарий буквоеда:
Алексей Шлибанов, универсальный программист, Web-дизайн.

Ruber:
С какого года в команде: с 1997-го.
Должность: музыка, звуковые эффекты.
Навыки: способность из любого, в принципе, перебора нот сделать законченную композицию… Навыки сугубо технические.
Хобби: все та же музыка, языки (толком ни одного не знаю), фантастика.
Нелюбимое: вся грязь этого мира.
Комментарий буквоеда:
Виктор Краснокутский, музыкант.





порядочные, налоги исправно платим, и вообще…

образования. Гений ли КранК? Говорят, все гениальное просто, а КранК далеко не прост. Не знаю, правда, действует ли тут взаимообратное отображение… Написать такую музыку легко, надо только бросить свой мозг в пучину безумности и свободно там ориентироваться. Вот только легко ли ЭТО?..

Alex1001: Обязан им быть, гением. :) А то как же он оправдается за все сказанное и сделанное? ;) Народ такой: что не простит обыкновенному, то с благодарностью примет от «дарования» :). А композиторы — народ до смешного обычный. :) На фиг они нам? ;) КранК — особый тип, которого до сих пор не классифицировали и не распознали, как потенциального предвестника вторжения Криспо и человека с суицидальным стремлением телепортировать какую-нибудь часть своего тела. ;)

ChSnark: Да нашему КранКу любую музыку написать раз плюнуть. Уверен, какая-нибудь Аллегрова заработала бы на его песнях на пересадку мозга за полгода. Он гений, однозначно. Конечно, когда он проигрывает свежесочиненную тему на полную громкость, хочется залезть в чан с глицерином.

***И. Ш.:** Как оно живется и работается в Кенигсберге (кстати, какое название города вам больше по душе?)? Удобно ли быть вдали от издателей или, наоборот, ближе к издателям зарубежным?*

KranK: Удобно. Всегда можно обвинить провайдеров! А город отличный, до Берлина ближе, чем до Москвы. Будущий мировой центр игростроения :).

Улитка: Мне больше по душе Калининград. Хороший, тихий городишко, опять же море рядом, люди все знакомые, иномарки... :).

Дима: У нас хороший китайский ресторан. Много красивых девушек!

Ruber: В современном мире расстояние имеет все меньшее значение (это относительно издателей). Лично я считаю, что живу пока в Калининграде, не в названии суть.

Alex1001: Живется прекрасно, чувствуется, что и город не просто так здесь взрос, на этом месте, и люди здесь не просто так самые что ни на есть. ;) Работается замечательно. :) А расстояния значения не имеют. :) Хотя, конечно же, удобней было б пнуть дверь босса паблишеров и выдернуть из его алчных рук чемодан с деньгами, в обмен на альфа-версию игры. :)

Spika: Погода дрянная, дорог нет, всюду грязь, люди пихают друг друга локтями в трамваях и не только там, живут в бараках (это мнение иностранцев, с которыми мне довелось пообщаться, о наших домах). В общем, жизнь — поганка, а ну ее в болото. Пиво дешевое — хоть какое-то утешение.

ChSnark: Кенигсберга нет, как нет Карфагена. Это принципиальное историческое решение. Калининград — город замечательный. Можно жить тут три года и ни разу не воспользоваться трамваем. (Комментарий КранКа: Трамваем? Что за слово такое чудное?) Обстановка очень способствует мышлению и процветанию собачьего племени.

***И. Ш.:** В Кенигсберге от советских военных баз, часом, нет ли радиации? Может, это оттуда вы такие странные…*

KranK: Наличие пассионарной зоны налиц(о/е). Причины возникновения пока науке неизвестны. Но не нужно во всем винить мутантов!

Улитка: Почему же мы странные?? Очень даже порядочные, налоги исправно платим, и вообще...

Дима: Радиация ЕСТЬ! Я — лысый!!!

Alex1001: В Кенигсберге, как образовании более древнем и странном, чем «военные базы с радиацией», есть много чего, воздействующего на «ганглии» зародышей. :) Отсюда и мы такие странные. ;) И вообще радиацию придумал человек, чтобы оправдывать нестабильность своей породы и слишком часто возникающие отклонения. К тому же, странность эта, врожденная или приобретенная, вполне может оказаться методом селекции, коим выделяются представители человечества, не обреченные. ;)

ChSnark: Ну, закон больших чисел всего лишь. Если на Земле могут существовать странные люди, то рано или поздно в пространстве создастся флуктуация с повышенной их концентрацией. Однако следующего случая можно ждать очень долго.

***И. Ш.:** За какое время можно сделать игру, по вашему нынешнему мнению?*

KranK: Смотря какую. От пяти дней до двух лет.

Steeler: Опыт показывает, что законченный продукт можно сделать и за неделю, и за пару лет...

Ruber: За любое. Все зависит от того, какая игра и как долго она просто зрела у кого-нибудь в голове.

Alex1001: За время, примерно в 4–6 раз превышающее период придумывания игры. А так как придумывать можно очень долго, то и игры, бывает, становятся «долгостроями». В принципе, если мысль, как вспышка (можно привести много аналогий процессу мгновенного высвобождения накопленной информации/энергии), то и игру можно быстро сделать. ;)

ChSnark: От пяти часов до трех лет.

***И. Ш.:** Почему вы так и не доделали столь большое количество безумных игрушек? Не обидно?*

KranK: Да нет. Мы учились. Пробовали. Это нормально. Любой паровоз имеет шлаки.

Улитка: Меня с ними тогда еще не было. Вот и недоделали :).

Steeler: Не обидно. Жалко.

Alex1001: Дети тоже не всегда рождаются... Вот и с играми то же самое. Грустно, но такова Жизнь.

ChSnark: Нет, нам совсем не обидно. Мы любим наши безумные детища. Им выпала трудная и полная лишений судьба в первом воплощении. За это им была дарована лучшая инкарнация в следующей жизни. Ничто не пропало.

***И. Ш.:** Во что играют неофиты? В Вангеров, как Ромеро в «Дума», или имеются иные предпочтения? Как, кстати, надо правильно играть в Вангеров?*

KranK: Неофиты играют со смертью :). Как правильно играть в Вангеров рассказано в мануале к игре. Там же указано, как активировать свою Липурингу.

Steeler: Они играют во ВСЕ, от Q до Вангеров и весьма в этом преуспели...

Klp: Неофиты, как и Ромеро, играются в «Дума».

Ruber: Ромеро — неофит?

Alex1001: Неофиты играют во все те игры, что выпускает для них игровая индустрия. Уверен, что у них имеются предпочтения и «на стороне». :) А в Вангеров надо играть с сидюком. ;) Мы изобрели новый метод транслирования матрицы игрока во вселенную, а так как каждый диск с игрой содержит пространственно-информационную ячейку, привязанную, ежесекундно контролируемую и регистрируемую «алиенами», то есть представителями иных разумных (и не очень) видов, то игрок, сам того не осознавая, получает потрясающе необычный experience, который зачтут при переходе на следующую ступень развития. ;)

ChSnark: Кажется, неофиты ни во что не играют :(. А чтобы действие Вангеров было наиболее эффективно, принимать их следует вечером, перед отходом ко сну. Предварительно попарив ноги.

Чтобы действие Вагнеров было наиболее эффективно, принимать их следует вечером, перед отходом ко сну. Предарительно попарив ноги

***И. Ш.:** Кем Вы хотели стать в детстве и почему им не стали :-) ?*

KranK: Хотел стать КранКом.

Улитка: Детства напрочь не помню. Я инопланетянка! Честно...

Дима: Чемпионом Олимпийских Игр.

Ruber: В детстве хотел стать зоологом. Не стал, потому что вырос.

klp: Много кем, видимо, поэтому им и не стал.

Alexey Ivanov: Я хотел стать... трактористом, водителем, машинистом, военным, экскаваторщиком, музыкантом, взрослым... Не стал, так как пришлось выбирать.

Sicher: Первоначально хотел стать ихтиологом, увлекался аквариумными рыбками. Затем — резчиком по дереву, тоже было увлечение. В старших классах занялся радиосвязью и электроникой. После школы поступил на радиофизику. Там увлекся программированием. А потом появилась КД.

Dervish: Собственно, практически стал.

Spika: Хотел стать врачом. Или биологом. А не стал, потому что в 9-м классе заразился болезнью, именуемой компьютеры. Надеюсь, обойдется без летального исхода.

Alex1001: Сначала — кошкой, потом — собакой. В периоды увлечения фэнтези — кентавром, минотавром, драконом и просто пузырем. Не стал всем этим по причинам несовершенства аппарата трансформации тела по велению ума. :) В результате остановился на том, что просто развил в себе кошачью независимость, собачью.... хм, пропустим. :) Баранье упрямство, змеючую ядовитость, большинство животных инстинктов и прочее, что позволяет мне чувствовать себя истинным «дитем природы» ;).

ChSnark: Хотел стать археологом. Это, как выяснилось позже из умных книжек, проявление некрофилии (извращение не при чем). Так что не став археологом, я стал КаДавром.

***И. Ш.:** Сформулируйте какую-либо мысль.*

KranK: Плагиатом занимаетесь??? А где ссылка на авторские права текста?

Улитка: Это к КранКу.

Steeler: Мысль: Биб есть странное существо о четырех лапах и двух рожках...

Ruber: Ы-ы-ы...

Klp: Человеку не даны крылья, чтобы ему было легче ползать.

Alexey Ivanov: Формулировка мысли: 0%...1%...5%...10%... 50%... 100%. Готово. Мысль сформулирована!!! Ура!!!

Sicher: Целью своей работы считаю реализм (визуализации, движения и т. д.), по этому же критерию оцениваю другие игры. Хотя в коммерческой гейм-индустрии этот фактор часто оказывается далеко не на первом месте. Но это, наверное, хорошо, что в команде смотрят на игры по-разному: в итоге получится нечто более нетривиальное.

Dervish: Сформулируйте какую-либо мысль — это проверка на способность формировать мысли? :) Мысль: работа над разработкой какой-нибудь технологии (пусть условно) занимает год, воплощение ее в рабочую версию (опять же условно) — год, встраивание иных технологий для превращения в рабочий продукт — год, написание собственно коммерческой версии — год. Мораль: в результате все, чем пользуемся сейчас, несколько устарело на 4–5 лет. Следствие: производитель, изготавливающий коммерческий продукт, отстает в развитии — чем больше продуктов, тем слабее их мысль.

Spika: What you do is the second most important thing in your life, what you want to do is the first (мысль, конечно, не моя, но уж больно она мне нравится :)).

Alex1001: Я приверженец «натурального». :) Поэтому утверждаю, что мысль не может быть сформулирована. :) Формулируют вывод, то есть информацию в сжатом виде и иное, похожее. Мысль же, как дерево: посеешь семя, получишь плоды. Взрастет, разветвится, размножится и расцветет. :) Вот тогда это и будет Мысль. :) Причем интересно, что можно утверждать: есть вообще одна Мысль, все остальное — производные. :)

ChSnark: Банан большой. А неочищенный банан — еще больше.

КОНЕЦ СВЯЗИ

Логотип КД-Лаб

Пассионарии всех стран, объединяйтесь!

Воззвание к дремлющим прозелитам

В архивах сохранился лишь один документ довангеровской эпохи... Его, извлеченного из архивов, упакованного в металлический чемодан на секретном замке и подвергнутого химической обработке, доставил к нам в редакцию кадавров курьер загадочного вида и с темной биографией. Фотокопию публикуем.

Programmer's group «K-Division» имеет побуждение заявить о вторжении во вторую фазу группогенеза и объявляет о генерации второй волны, приглашая тем самым всех желающих войти в проект, именем которого назовется следующее столетие. Большинство из упирающих свой взор в сей лист полагают, что они «родились ползать», главное в жизни не напрягаться, потягивать напитки и спокойно ждать окончания игры. Аминь. Однако есть еще люди в русских селениях, обнаруживающие изредка в своей мыслильне думы о их месте в истории и понимающие, что эту самую историю делают фанатичные собрания организмов, наделенных жизненной энергией воплощать свои идеи и изменять окружающую среду. Если Вы замечаете в себе некий избыток сил, позволяющий Вам, кроме удовлетворения потребности в пище и размножении, воздействовать на мир своей мыслью, если Вы обладаете талантом творить, волей и желаете прорываться наверх, то нам стоит объединить усилия. Предмет, над которым мы предлагаем Вам «сгуститься», зовется Virtual Realities. Работа по утрамбовке фундамента для построения так называемых киберпространств ведется нами уже почти два года. Сегодня область, над которой мы работаем, можно более точно определить как компьютерную графику реального времени для создания виртуальных пространств. Посему группа на 100% состоит из программистов, фанатично нажимающих круглосуточно кнопки и старающихся являть собой не кружок цифровой самодеятельности, а профессиональную герметичную группу. Но дело, на которое мы собираемся «угробить» всю жизнь, требует людей разной породы. Перед нами новый вид искусства, новая религия, новая форма существования, впитывающая все прошлые достижения человека и дающая ему возможность испытать новые измерения бытия. Судьба разместила нас на одном из живейших участков истории, и глупо не воспользоваться этим даром для спасения от тоскливой суеты бренного тела. Консорция «K-Division» готова интегрировать в себя всех здраво- и ошалеломыслящих организмов независимо от их возраста, вероисповедания, размера черепа и т. д., готовых напряженно «плотничать» ради реализации идеи Информационной Сущности. Приветствуются все: околокомпьютерный народ, математики, художники, музыканты, философы, психологи и просто гибкие мозги. Для обмена ругательствами с целью получения статуса неофита нужно появиться в период с 16 по 24 июня 1994 г. с 14.30 до 15.00 в помещении № 101 учебного корпуса КГУ (ул. Невского, 14) в желтых штанах с цаком, сделать три раза «Ку» и объявить о своей принадлежности к гильдии обладателей мыслью и желании вскочить на уходящий поезд. «Выжившим» гарантируется общее хорошее самочувствие, множественное виртуальное существование, мировая слава, домик в Солнечной Калифорнии, проклятия потомков и море наездов от «братьев по оружию», остальным, соответственно, боль за бесполезно прожитые годы...

Взывал и глаголил K-Division:KranK при слабом непротивлении первой волны.





ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

То и дело смахивая пот со лба, Новый Полковник продирался сквозь джунгли к переговорному пункту в условленной точке номер 7. В зубах Полковника был зажат секретный пакет с донесением. После неудачи Предыдущего Полковника Правление постановило: пользоваться радио опасно. Будем слать пакетами. Руки, помимо смахивания пота, были заняты поддержанием топора, которым Полковник прорубал себе путь. Вокруг не по-доброму гундели насекомые. Где-то в лесу слышалась перекличка разработческих часовых. Но супостатам не утаить правды, это Полковник знал точно. Геймер должен быть в курсе. Только бы добраться до точки номер 7...

Из окна Дорогой Редакции, секретной штаб-квартиры секретной организации, которой в целях конспирации на самом деле и нет вовсе, был виден падавший на Город снег. Погода снаружи демонстрировала все признаки морозной трескучести. Внутри, под мерное завывание кондиционера, из секретного факса лезло еще более секретное донесение. От посторонних любопытных глаз текст был загорожен широкой спиной Командора.

ВТОРОЕ ДОНЕСЕНИЕ НОВОГО ПОЛКОВНИКА

Аналитики рассчитали: соответствие разведданных истинному файлу равно 92,32 %. Высокий результат связан с большой эффективностью новой форменной одежды казачков-засланцев. В отчетный период процент провала казачков в глубоком тылу снизился до нуля. Единственный сегмент, который по-прежнему не дает агентурной сети достичь отметки соответствия выше 97,5 %, — система шифрования истинных дат появления файла в верхней сфере. По нашим данным, разработчики усилили контроль за соблюдением режима повышенной секретности в области этих данных. Основной способ засекречивания — изменение данных в биоросте файла, что приводит к замедлению процесса его перехода в золотое состояние и, соответственно, к более позднему выходу наружу. Тем не менее путем довнесения заключительных штрихов в разведданные, мы надеемся вовремя улавливать замедлительные тенденции и доносить только истинную информацию до Геймера.

Прикладываю секретные донесения казачков. Прошу представить казачка-засланца Рейнджера к правительственной награде II степени и присвоить ему звание Старшего засланца за перевыполнение плана по сдаче разведданных в штаб.

Служу игровому народу!

Всегда ваш,
Полковник Новый.

СОДЕРЖАНИЕ

27 Star Trek: Birth of the Federation
30 Heroes of Might and Magic III
34 Command&Conquer: Tiberian Sun
37 Total Annihilation: Kingdoms
40 Shadow Company: Left for Dead
42 Braveheart
43 Road to Moscow
44 Ultima 9: Ascension
47 Lands of Lore III
49 Hired Guns
50 Expert Pool
53 Redline
55 Premier Manager '99
56 Anachronox

Ждем с нетерпением...



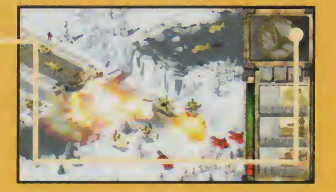
Land of Lore III

Land of Lore III можно отнести как к ролевым играм, так и к квестам, что по замыслу создателей должно понравиться любителям обоих жанров.



Ultima 9: Ascension

Все части серии использовали самые передовые для своего времени технологии. Ultima IX не станет исключением.



Command&Conquer: Tiberian Sun

Прогнозируемый коммерческий успех C&C: Tiberian Sun основан именно на предках, ведь они у него сплошь и рядом знаменитые да судьбоносные.

Anachronox

Вам предстоит бороться с неизвестным вселенским Злом как в нашей галактике, так и в трех других измерениях.



Star Trek: Birth of the Federation

Ветераны космических стратегий с первых же экранов поймут, что перед ними прославленный Master of Orion с небольшой поправкой на новые технологии.

ОНА ГРЯДЕТ!

Heroes of Might and Magic III

HMMIII предлагает на треть больше посещаемых мест и огромное разнообразие монстров, героев и артефактов. Теперь каждый герой сможет вести в бой 7 различных родов войск и 4 предмета спецтехники, к которой относятся катапульты, стреляющие не только по стенам, но и по монстрам, баллисты, выпускающие стрелы, полевые госпитали для восстановления хитпойнтов, повозки с боеприпасами для стреляющих юнитов.

Капитан Кирк — новый мастер Ориона?

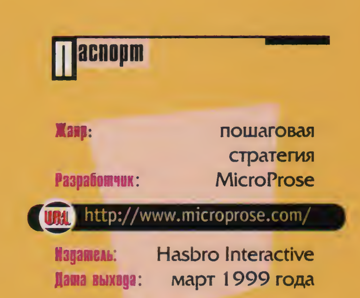
Star Trek: Birth of the Federation

Роман Шиленко

Ветераны космических стратегий с первых же экранов поймут, что перед ними прославленный Master of Orion с небольшой поправкой на новые технологии, основные разборки людей случаются теперь не с силикоидами и клаконами, а с Клингонской Империей, и происходит все это во вселенной Star Trek.

Практически все когда-либо выпущенные игры, связанные с сериалом Star Trek, потерпели фиаско. В лучшем случае, им едва удавалось привлечь пристойное число пользователей, да и то, скорее всего, за счет поклонников одноименных телевизионных сериалов. Возможно, в этом виновата излишне пацифистичная основная линия Star Trek'a или крайне неумелая, на мой взгляд, лицензионная политика владельца торговой марки Star Trek, накладывающая жесткие ограничения на перенос персонажей и объектов из одного вида продукции в другой. Как бы там ни было, для очередной попытки прорваться в мировую игровую элиту был выбран признанный мастер в области пошаговых стратегий MicroProse. В итоге получилось нечто, получившее название Birth of the Federation, хотя ветераны космических стратегий с первых же экранов поймут, что перед ними прославленный Master of Orion с небольшой поправкой на новые, но далеко не передовые технологии, да и основные разборки людей случаются теперь не с силикоидами и клаконами, а с Клингонской Империей, и происходит все это во вселенной Star Trek.

Вы можете управлять одной из пяти больших рас или империй: Федерацией (несмотря на название, изначально в ней есть только люди), Клингонами, Ромуланцами, Кардасианами или Ференджи. Как и в МОО, у каждой из них есть свои преимущества и недостатки. Федерация сильна дипломатией и вообще хорошо сбалансирована, у Клингонов недостаток дипломатии скомпенсирован более развитым военным искусством, Ромуланцы обладают продвинутой технологией stealth (они единственные, кто может строить stealth-корабли) и искусством таскать технологии и у врагов, и у союзников. У Кардасиан самая эффективная система производства, а Ференджи — лучшие в галактике торговцы. Кроме них будет тридцать (!) малых народностей, также кое в чем отличающихся друг от друга. На данном этапе в игре есть четыре жизненные формы, одинаково опасные для всех обитателей Альфа-квадранта. Борги — кибернетическая форма жизни, все представители соединены друг с другом, образуя общий мозг, могут занимать целые системы, в результате чего становятся практически непобедимыми, единственный шанс их уничто-жить — это общая атака всех рас квадранта на раннем этапе игры. Echo Papa 607 — стая гадких мелких существ, становящихся сильнее с каждой атакой, они терпеть не могут фазеры и фотоны. Кристаллическое Существо любит





Графический engine от Falcon 4.0 позволил наконец-то перейти к 3D в космических битвах.

Система исследований во многом заимствована из Master of Orion.





Клингоны не понимают нормального языка, и лучшее, что можно сделать, — это объявить им войну.

нападать на планеты и корабли, не оборудованные защитой, не имеет шансов пробиться сквозь защитное поле. Сфера Дайсона — непонятно что, но в состоянии поглотить звездную систему.

объявление войны, подарок или капитуляция. Из «малых» рас при дипломатии доступны только четыре. По отношению к каждой встреченной вами расе вы можете быть нейтральны, находиться в состоянии войны, взаимного мира

Рекомендуется не забывать о моральном состоянии населения, иначе вам не миновать восстаний.

Дипломатия является составной частью идеи Star Trek'a, а значит и BOTF. При взаимодействии «больших» рас друг с другом используются восемь дипломатических действий: предложение, принятие, отклонение, пересмотр и разрыв договора с другой расой, или быть ее союзником. Если не хотите неприятностей, то необходимо стать союзником тех рас, над территорией которых хотят летать ваши корабли. Это условие особенно любят нарушать Ромуланцы, хотя свои границы они охраняют очень ревностно, да и торгаши Ференджи могут наладить торговые маршруты в ваши звездные системы без вашего ведома. Небольшое развитие получил шпионаж. Теперь шпионы имеют специализацию: общую, научную, военную или экономическую плюс обычный саботаж.

В экономическом плане придется следить за населением (от этого зависит количество денег и research point'ов), едой, деньгами (для покупки строений, терраформинга, разведки и дипломатии), промышленностью (для производства чего-либо), энергией (для поддержки строений в рабочем состоянии) и дилитием (топливо ваших кораблей). Рекомендуется не забывать о моральном состоянии населения, иначе вам не миновать восстаний. Вся наука в игре поделена на шесть направлений: двигатели, компьютеры, вооружение, биотехнологии, конструкции и энергетика. Для каждой расы, в том числе и для малых, предусмотрены свои бонусы в различных направлениях. Кроме планет, в состав звездных систем могут входить «Чудеса Галактики» — университеты, военные академии, штабы, оборонительные системы, сканеры, приносящие вам бонусы в различных областях жизнедеятельности.

Пацифизм пацифизмом, но звездный флот строить надо. BOTF предлагает около 50 типов кораблей — примерно по десять на каждую большую расу. Здесь есть знакомые по телефильмам и книгам корабли, но их характеристики меняются по ходу игры в зависимости от достижений вашей науки. Можно создавать специальные группы кораблей и отдавать им приказы, например грабежи на чужих

В BOTF — около 50 типов кораблей, примерно по десять на каждую большую расу.



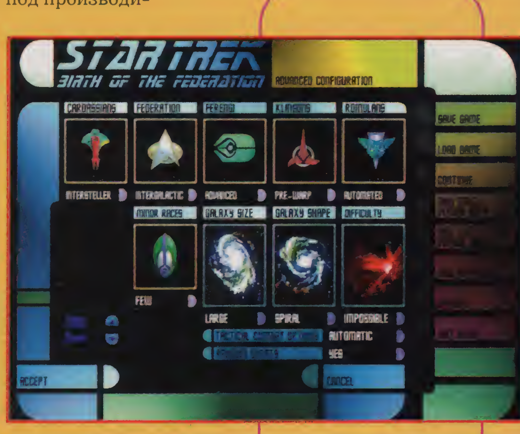






Даже цвета интерфейса Клингонов дают понять агрессивность их намерений.

торговых путях и защита своих, патрулирование, атака противника, терраформинг и колонизация планет. Кстати, о колонизации. Заселять можно только планеты класса М, остальные придется сперва терраформить. Как только вы атакуете вражеский флот или они ваш, BOTF переходит в режим пошагового комбата. Прежде всего радует трехмерность происходящего: именно для этого специалисты Microprose встроили в игру графический движок от Falcon 4.0. Благодаря этому камеру можно приближать, удалять и ставить под любым углом с любой точки. Разработчики расширили множество возможных приказов по сравнению с MOO2, добавили новые виды маневров и ведение сражения в определенном боевом порядке. Вы сможете записывать ваши бои для последующего просмотра или обмена с коллегами по BOTF. Те, кому неинтересно указывать, кому куда лететь и в кого стрелять, просто повесят эту обязанность на AI компьютера и будут смотреть битву в автоматическом режиме. Авторы не могут нарадоваться эффективности графического движка игры. Он даже умеет подстраиваться под производительность компьютера, с тем, чтобы во время отображения битвы не было раздражающего торможения. Остальная графика тоже обещает быть неплохой. Дизайн интерфейсов разный для каждой из пяти больших рас, но расположение всех кнопок похожее, поэтому переучиваться при смене расы не придется.



Авторы утверждают, что, кроме обычных — военного дипломатического, есть еще и экономический способ победы.

Перед началом каждой партии игрок устанавливает размер генеримой галактики (small, medium и large), ее форму, случайные события (пиратские рейды, эпидемии, природные катаклизмы, прорывы в исследованиях и другие), количество малых рас и технологические уровни больших рас (pre-warp, interstellar и advanced). Более высокий начальный технологический уровень даст вам кое-какие изобретения, но планет или кораблей он не прибавляет. А вот размер и форма галактики оказывают заметное влияние на игру. Чем больше галактика, тем больше времени на захват территорий, развитие технологий и насильственную или добровольную ассимиляцию национальных меньшинств, то есть больше времени до встречи с вашими конкурентами. В точности, как в MOO, вы начинаете игру с одной домашней планеты и двух кораблей — разведчика и колонизатора, которых вы тут же отправите расширять границы известного вам пространства. Как только планета колонизирована, на ней можно возводить различные строения — фермы, исследовательские центры, электростанции. По мере роста вашего технологического уровня, список возможных строений расширяется. Кстати, наземные сражения тоже есть, что существенно облегчает захват домашних планет малых рас на ранних стадиях игры и способствует ускорению вашего развития.



В BOTF представлены пять «больших» и тридцать «малых» хорошо знакомых фанатам сериала рас и народностей.

Существует два основных пути прохождения BOTF. Первый заключается собственно в создании Федерации, то есть путем долгих уговоров и дипломатических реверансов затаскивать все новые и новые расы в свой союз. Это вполне в стиле классического Star Trek'a. «Через [вырезано цензурой] к звездам», — как говорил один мой знакомый. Второй способ куда ближе любителям стратегий, так как описывается известной фразой «Хороший индеец — мертвый индеец» и предполагает зачистку Альфа-квадранта от всех инакомыслящих и инаковыглядящих. Авторы утверждают, что есть еще и экономический способ победы.

BOTF ориентирован в основном на режим single player, но Microprose предоставит и набор multiplayer'ных функций: игра по сети, Интернету, кабелю, модему, электронной почте и просто, сидя на одном компьютере и управляя несколькими расами по очереди. До выхода игры еще довольно далеко, и многое еще может перемениться, но внимание простаивающих без дела фанатов MOO ей точно обеспечено.



Хорошие маги и Плохие маги—3

Heroes of Might&Magic 3

Роман Шиленко

...Арчибальд был освобожден из каменного плена и мгновенно телепортировался в неизвестном направлении. С этого момента начинается история НММ3. Королева Катерина узнает, что на самом деле ее отец был убит, в Эратии идет кровопролитная война за передел территорий между множеством лордов и баронов, а столица Эратии, Gryphonspire, давно перешла в руки врагов. Все указывает на то, что за всем этим стоят некромансеры.

Когда один из хитов этого лета, RPG Might & Magic VI, еще находился в стадии проектирования, было решено связать сюжетные линии серий Heroes of Might & Magic (HMM) и Might & Magic. Как вы помните, кампания Роланда в НММ2 закончилась заточением каменной статуи Арчибальда в пыльном углу королевской библиотеки. Что произошло потом, можно узнать из ММ6: король Роланд вроде как погиб в населенных привидениями болотах Kriegspire, его супруга, королева Катерина, получила известие о кончине отца, правившего на ее родине Эратии, и отправилась туда для участия в траурной церемонии, на троне остался маленький сын Роланда и Катерины Николай, рыцарь Лорд Килбурн, один из сподвижников Роланда, погиб в битве с волками-оборотнями, и, наконец, Арчибальд был освобожден из каменного плена и мгновенно телепортировался в неизвестном направлении. С этого момента начинается история НММ3. Королева Катерина узнает, что на самом деле ее отец был убит, в Эратии идет кровопролитная война за передел территорий между множеством лордов и баронов, а столица Эратии, Gryphonspire, давно перешла в руки врагов. Все указывает на то, что за всем этим стоят некромансеры. Катерина собирает военачальников, преданных ее отцу, и встает во главе крестового похода с целью вернуть утраченные земли и доверие соседних королевств, навести порядок в стране, разгромить армии некромансеров и отомстить им за смерть отца.

Изменилась структура кампаний. Вся война разделена на три последовательных по времени этапа. Первый охватывает начальный период войны и состоит из трех мини-кампаний. В первой вы командуете войсками королевы Катерины, осуществляете высадку рядом с Gryphonspire и проводите разведку боем. Во второй мини-кампании вы принимаете сторону сил Зла, продолжаете завоевания и первый раз встречаетесь с десантом Катерины. Третья мини-кампания — для нейтралов. Вы командуете армией наемников в соседних с Эратией королевствах. На втором этапе война уже в самом разгаре, и остающихся в стороне нет. Поэтому мини-кампаний всего две. Играя за Good'ов, вам предстоит отбить у некромансеров столицу и разобраться с двумя ранее нейтральными королевствами из нейтральной мини-кампании первого этапа. В мини-кампании Evil'ов вам предстоит перегруппироваться и завершить завоевание Эратии. Третий этап накрывает эндшпиль противостояния и состоит из одной мини-кампании — за Good'ов, в которой вы окончательно ломаете хребет некромансерского движения и раскрываете тайну гибели отца Катерины. Каждая из мини-кампаний состоит из 3–4 сценариев, связанных между собой короткими брифингами в стиле НММ2 (почти статичные картинки и голос за кадром), разбавленными картами боевых действий в стиле C&C. Остается система вознаграждений за прохождение миссий — призы-артефакты, альянс определенных монстров. Между некоторыми миссиями разрешено переносить героев, войска, ресурсы и артефакты.

NWC перешла к использованию графического режима 800x600x64k, что позволило значительно расширить игровое пространство. Количество и типы ресурсов не изменились — золото, дерево, обычные и драгоценные камни, сера, кристаллы и ртуть по-прежнему нужны вам для апгрейда замков и найма новых

Паспорт

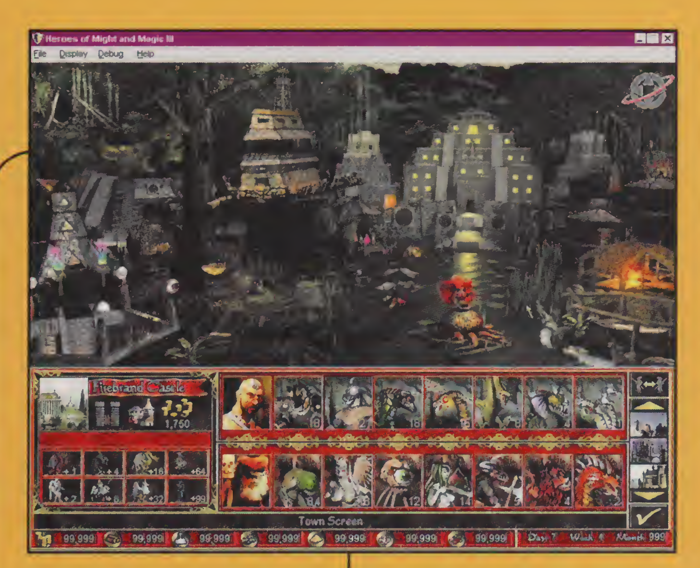
Жанр:	пошаговая fantasy-стратегия
Разработчик:	New World Computing
URL	http://www.nwcomputing.com/
Издатель:	3DO
Дата выхода:	март 1999 года



Так выглядит головоломка, разгадав которую, вы получите Артефакт Грааля.



армий. Стало возможным занимать не только шахты и маяки, но и места обитания монстров, что увеличивает



Fortress — один из двух новых городов, впервые появившихся в HMM3

их прирост в городах! На карте появились отшельники и ученые, которые раздают квесты — найти артефакт, шлепнуть какого-нибудь монстра, кого-то освободить и другие задания. Награда за успешное выполнение будет достаточно высокой. Некоторые карты даже стали двухуровневыми, то есть появились подземелья. В целом количество посещаемых мест на карте возросло процентов на 30, а объем карт вырос в полтора раза за счет вторых уровней.

Количество посещаемых мест на карте возросло процентов на 30, а объем карт вырос в полтора раза за счет вторых (подземных) уровней.

Городское хозяйство четко разделено на экономическую и военную части. Изначально в каждом городе есть одно здание — Зал Совета (Village Hall), ответственный за экономику. Его можно апгрейдить на три уровня — Town Hall (аналог исчезнувших статуй, $1000/день), City Hall ($2000/день), Capitol ($4000/день). Однако без замка, пусть даже самого слабого, вы не сможете строить обиталища монстров. Замок также имеет четыре уровня: начальный, форт (аналог исчезнувших колодцев, +2 или +3 к производству войск), цитадель, полноценный замок. Апгрейд замка добавляет защитные сооружения — ров, стреляющие башни и стены. Внимание! Разрушенные при осаде башни и стены НЕ восстанавливаются автоматически, как это было раньше, их придется ремонтировать за деньги. В HMM3 восемь видов рвов (для каждого города свой). Кроме обычной воды, есть рвы с лавой, кипящим маслом и даже минные поля, так что теперь ров перестал быть просто заграждением, а стал каким-никаким оружием. Оставлены таверны, на которые теперь возложены функции найма героев, Магические Гильдии и ускорители производства войск первого—второго уровней. Рынки можно апгрейдить до складов, что даст +1 какого-либо типа ресурсов. В игру введены кузницы, за дополнительную плату (как корабли на верфях) изготавливающие катапульты, баллисты или полевые медпункты в зависимости от типа города. Попрощайтесь со старой системой городов — Knight, Sorceress, Warlock и остальные стали историей. Им на смену пришли три Good'a — Rampart, Tower, Castle и пять Evil'ов — Necropolis, Stronghold, Dungeon, Inferno (новый тип), Fortress (тоже новый). Исчезло понятие «капитан стражи», поэтому теперь придется постоянно держать героя вблизи города на случай обороны. Появились так называемые Артефакты Грааля, которые можно получить за выполнение «городского квеста». Артефакт Грааля позволяет построить в городе Здание Грааля, в результате чего-либо резко возрастет производство монстров либо наступит экономический расцвет.

Теперь немного цифр. Всего будет 128 героев, примерно по 8 на каждый из 16 классов. Класс героя накладывает определенные ограничения на изучение заклинаний и приобретение новых навыков, которых теперь станет 26—28. Герой, как и раньше, может овладеть максимум восемью из них. Упорно ходят слухи о введении четвертого уровня навыков — mastery. Большинство старых навыков (если не все) сохранилось, но некоторые из них изменились. Например, дипломатия стала заметнее влиять на стоимость присоединяемых войск и размер выкупа при отступлении с поля боя. Из новых навыков отмечу тактику (позволяет изменять боевой порядок ваших войск после вступления в бой, но до первого столкновения), артиллерийское искусство для ручного управления катапультами и баллистами, наступательную и оборонительную тактики (плюсы к атаке и защите). Каждый герой обладает еще и какой-либо уникальной способностью. Среди таких замечены более эффективное кастование Skin-заклинаний, добавление атаки, защиты и скорости войскам какого-нибудь рода, бонус к какому-нибудь навыку, умножающийся на уровень героя, добавление единиц ресурсов.

Вся магия разделена на четыре направления — Воды, Воздуха, Огня и Земли, за каждое из которых отвечает один из четырех новых магических навыков. По карте будут разбросаны Школы Магии четырех видов (по аналогии с аренами, введенными в HMM2:POL). Если ваш герой эксперт, например, в магии воды, то на кастование водяных заклинаний у него уйдет в 2—3 раза меньше спелл-пойнтов, чем у героя без знания этой магии, да и поражающий эффект будет заметно больше. Убрана возможность найма элементалей, теперь они вызываются заклинаниями только во время сражения и пропадают по его окончании. Зато кроме элементалей можно вызывать два вида големов — Алмазных и Золотых (по другим источникам — Обсидиановых). Появились магические зоны, усиливающие эффект заклинаний одной магии и ослабляющие другую, однако на картах они никак не обозначены. Всего будет 64 заклинания. Вот некоторые новинки: Water Walk, взятое из MM6; Land Mine, разбрасывающее случайным образом мины, на которые попадаются вражеские войска, для которых данная местность не является родной; Fire Shield кастуется на свой юнит и наносит урон вражескому юниту при его нападении; Forgetfulness вызывает приступ склероза у стреляющих войск — они на некоторое время забудут про свои дротики-луки; Force Field создает непроходимую преграду на поле боя. Количество артефактов возросло процентов на 60, а также увеличилось число артефактов, которое может нести один герой. Но теперь придется размещать все артефакты на силуэте героя, больше одного оружия, щита, шлема, брони и пары сапог взять не удастся. Место для разной мелочи типа колец, браслетов, цепей и медалей тоже ограничено. Артефакты, которым не хватило места на герое, просто не действуют на него. Некоторые артефакты можно будет соединять для образования новых, более мощных. Бывшие Ultimate-артефакты переродились в Реликты. Пока замечены два таких артефакта — знакомый по HMM2:POL Battle Garb of Anduran и новый Sentinel's Shield (+12 Defense, −3 Attack).

Немного изменился AI компьютерных героев. Готовьтесь к тому, что они станут кастовать более уместные заклинания и выбирать цель в бою по другому

принципу. Если позволят сроки, то уровни сложности игры будут поставлены в зависимость именно от AI компьютера, а не от ресурсов, как это было в HMM2.

Теперь каждый герой сможет вести в бой 7 различных родов войск и 4 предмета спецтехники, к которой относятся катапульты, стреляющие не только по стенам, но и по монстрам, баллисты, выпускающие стрелы, полевые госпитали для восстановления хитпойнтов, повозки с боеприпасами для стреляющих юнитов. Если добавить к ним вызываемых големов и элементалей, то армия получится весьма солидная. Кстати, вся спецтехника имеет хитпойнты и может быть атакована и уничтожена противником. Первое, что бросается в глаза, это увеличение размеров поля боя с 11x9 до 15x11 гексов. Кроме того, добавляются бонусы к атаке, защите, морали, удаче и скорости тем войскам, для которых данная местность является родной. Число возможных боевых порядков увеличилось с двух до четырех. Появилась новая команда для юнитов — «Ждать». Получивший ее юнит атакует после всех своих и вражеских юнитов, но не пропускает ход совсем. Другая новая команда «Обороняться» запрещает юниту атаковать, добавляя в качестве компенсации бонус к защите. Расширен диапазон скоростей войск, и тем самым ограничен радиус полета летающих юнитов. Расстояние до цели начнет влиять на эффективность атаки стреляющих войск — при дальности больше десяти клеток урон уменьшается вдвое. Некоторые войска научились кастовать заклинания, в частности огры-маги и джинны. Для увеличения шансов более слабых юнитов в бою с более сильными почти в два раза уменьшены атакующие и защитные бонусы.

В игре задействованы 118 видов монстров. Сюда входят 112 видов, производимых в городах (56 начальных и 56 продвинутых разновидностей), а также вызываемые заклинаниями два вида големов и элементали четырех стихий. В HMM3 мы не увидим мелочь вроде спрайтов, хафлингов или крестьян. Нет больше кабанов, мумий, друидов, троллей, привидений, паладинов и фениксов. Однако с просторов серии MM прибыло солидное пополнение. Ниже приводится описание текущих связей между городами, героями и монстрами. Небольшой комментарий: в скобках после названия города стоит его alignment, каждый город характеризуется двумя классами героев, представляющих Силу и Магию, войска приведены по возрастанию уровня (с 1-го по 7-ой), а в скобках указаны их апгрейды.

Rampart (Good) похож на старых Sorceress'ов из HMM2. Классы героев: Ranger и Druid. Спецздание: Сокровищница Дворфов, каждый день добавляющая золото в вашу копилку. Войска: дворфы (боевые дворфы), метающие копья кентавры (капитаны кентавров), лучшие лучники Эратии — древесные эльфы (гранд-эльфы), летающие пегасы (серебряные пегасы), дендроиды-стражи (дендроиды-солдаты), единороги (боевые единороги), зеленые драконы (золотые драконы).

Tower (Good) похож на старых Wizard'ов. Классы героев: Alchemist и Wizard. Спецздание: Библиотека, расширяющая круг заклинаний в Магической Гильдии. Войска: гремлины (мастер-гремлины), горгульи (обсидиановые горгульи), железные големы (стальные големы), маги (архимаги), джинны (мастер-джинны), шестирукая змееподобная фехтовальщица Нага (Королева Нага), гиганты (титаны).

Castle (Good) — бывшие Knight'ы. Классы героев: копьеносцы (алебардщики), лучники (лучники-снайперы), летающие гриффоны (королевские гриффоны), мечники (крестоносцы), владеющие магией монахи (зилоты), кавалерия (чемпионы), ангелы (архангелы — самые суровые войска в HMM3, черные драконы отдыхают).

Necropolis (Evil) — ex-Necromancer'ы. Классы героев: Death Knight и Necromancer.



Castle, наследник города Knightos, производит одно из сильнейших созданий в игре — архангелов.

Спецздание: Преобразователь, увеличивающий процент юнитов, превращаемых некромансерами в скелеты после сражений. Войска: скелеты (воины-скелеты), бродячие мертвецы (зомби), потеряные души (призраки), вампиры (вампир-лорды), личи (пауэр-личи), черные рыцари (рыцари ужаса), костяные драконы (дракон-призрак).

Stronghold (Evil или Neutral) — бывшие Barbarians. Классы героев: Barbarian и Battle Mage. Спецздание: Гильдия Наемников (покупка/продажа монстров). Войска: гоблины (хобгоблины), волки (волки-рейдеры), орки (орки-вожди), огры (огры-маги), птицы Рух (птицы Грома), циклопы (циклопы-короли), бегемоты (древние бегемоты).

Dungeon (Evil) с натяжкой напоминают Warlock'ов. Классы героев: Overlord и Warlock. Спецздание: Портал, позволящий нанимать в городе неDungeon'овские войска, чьи места обитания на карте принадлежат вам. Войска: троглодиты (адские троглодиты), летающие гарпии (гарпии-ведьмы), бихолдер (злой глаз), стреляющие и обращающие в камень медузы (медузы-королевы), минотавры (минотавры-короли), мантикоры (скорпикоры), красные драконы (черные драконы).

HMM3 предлагает на треть больше посещаемых мест и огромное разнообразие монстров, героев и артефактов.



Теперь каждый герой сможет вести в бой 7 различных родов войск и 4 предмета спецтехники, к которой относятся катапульты, стреляющие не только по стенам, но и по монстрам, баллисты, выпускающие стрелы, полевые госпитали для восстановления хитпойнтов, повозки с боеприпасами для стреляющих юнитов.





Сражения стали масштабнее благодаря увеличению размеров поля боя и числа юнитов, находящихся у каждого героя.

Inferno (Evil), новый тип. Классы героев: Heretic и Demoniac. Спецздание: Орден Огня (+1 к атаке всех заходящих героев). Войска: черти (инквизиторы), летающие гоги (магоги), гончие Ада (церберы), владеющие магией демоны (рогатые демоны), изверги (изверги-лорды), ифриты (ифриты-султаны), дьяволы (архидьяволы).

Fortress (Evil), новый тип. Классы героев: Beastmaster и Witch. Спецздание: Скульптура Страха (+2 к атаке при обороне замка). Войска: гнолли (гнолли марадеры), стреляющие люди-ящерицы (ящерицы-воины), стрекозы (летающие змеи), обращающие в камень василиски (большие василиски), горгоны (могучие горгоны), безрукие драконы уиверны (уиверны-монархи), гидры (гидры Хаоса).

Кроме кампаний, поставляется куча сценариев для игры как в режиме single-player, так и в multiplayer (Hotseat, IPX, TCP\IP, по модему и кабелю). Главное изменение в multiplayer'е — больше не надо ждать, уставившись в экран, пока все ваши оппоненты сделают свои ходы. Теперь это время можно потратить на просмотр характеристик своих героев, состояния дел в городах и исследование карты. Наконец-то введен настоящий cooperative-режим, при котором вы не можете нападать на своих союзников, занимать их шахты и города. Более того, можно обмениваться и торговать друг с другом артефактами и монстрами, обмениваться заклинаниями, заходить в города своих союзников, чтобы оставить там какие-то войска, купить баллисту или выучить заклинания в их Магической Гильдии. При этом карта открывается совместными усилиями, то есть вы видите все, что открыл ваш союзник и наоборот. Общее количество игроков расширено с 6 до 8. Для любителей создавать свои карты к игре прилагается коренным образом переработанный и навороченный редактор.

У меня не возникает ни тени сомнения в том, что NWC претворит в жизнь все свои обещания, и их творение в очередной раз завоюет свое место на «Олимпе» компьютерных игр. А пока нам остается только ждать, скрипя зубами, до марта 1999 года, поскольку, во-первых, не все еще готово и, во-вторых, NWC очень хочет избежать возникновения такой ситуации, когда выход HMM3 совпадет с появлением «долгостроя» C&C2: Tiberian Sun.

RTS с отличной родословной



C&C: Tiberian Sun

Наш сегодняшний подследственный, некто Tiberian Sun, не клон. Не клон по праву рождения, ибо он — Продолжение.

Кирилл Алехин ака Маза

С момента окончания Великого Тиберианного Сражения мир очень сильно изменился. Пресловутый тибериум оказался очень токсичной и вредной субстанцией и за несколько лет покрыл большую часть поверхности земли, оставив относительно чистое пространство для жизни только в районе Северного и Южного полюсов. В остальных частях света экология на нуле, звери, люди, etc отчаянно мутируют и прочая и прочая. Настоящее Светлое Будущее, которого так опасается бедолага Greenpeace.

Паспорт



Жанр: стратегия в реальном времени
Разработчик: Westwood Studios
URL www.westwood.com
Издатель: Virgin
Дата выхода: март 1999 года

Red Alert! Клоны повсюду! Внимательно пройдитесь по содержанию номера и попробуйте найти хоть одну игру без никем уже не осуждаемой бирки «Клон». Если нашли, то просто вы взяли не тот номер, так как все оригинальные идеи вымерли как мамонты лет эдак 100 назад, вытесненные более приспособленным видом «ideus klonirus». И все же наш сегодняшний подследственный, некто Tiberian Sun, не клон. Не клон по праву рождения, ибо он — Продолжение, и за его плечами стоят весьма именитые предки, которые просто не позволят прилепить к нему вышеупомянутую бирку и этим самым поставить его в один ряд с десятками плебее... конкурентов. Знаете, а следовало бы.

Прогнозируемый коммерческий успех C&C: Tiberian Sun основан именно на предках, ведь они у него сплошь и рядом знаменитые да судьбоносные, Главные Составляющие Золотого Фонда RTS. В общем-то все их знают в лицо: Бабушка Dune2 была прародительницей всех стратегий в реальном времени, Атэц Command & Conquer заложил основы внешнего вида и интерфейса, копирующиеся разными нечистоплотными производителями на протяжении уже нескольких лет, а Дядя Red Alert вроде бы ничего нового миру и не явил, но он был

настолько «крепкой» игрушкой, что за него Tiberian Sun может не стыдиться. Но создателю всех вышеперечисленных продуктов, компании Westwood, мало просто заработать на игре (совсем заелись!), она собирается сделать TS новой вехой на уж больно прямолинейном пути развития стратегий в реальном времени. Собственно, их цели вполне понятны, а вот методы надо рассмотреть повнимательнее.

Так пойдем другим путем?!

Несмотря на громадье планов, никаких новых путей или сомнительных экспериментов, способных действительно сделать Tiberian Sun чем-то принципиально новым, нам не светит. Westwood давно протоптала свою «денежную тропку» (конкуренты завистливо вздыхают...) и сходить с нее не собирается (конкуренты озабоченно вздыхают...), потому основные изменения касаются внешнего вида игры, но ни в коем случае не затронут ее сути: Орды Танков форева! И на самом деле — все C&C-шные константы налицо. Первая неизменная — фирменный сюжет, «написанный профессиональными программистами». Вам предстоит война в далеком... не скажу, каком году, ровно через 20 лет после окончания памятной геймерам всего мира схватки NOD vs. GDI, подробно описанной в Command&Conquer. С момента окончания Великого Тиберианного Сражения мир очень сильно изменился. Пресловутый тибериум оказался очень токсичной и вредной субстанцией и за несколько лет покрыл большую часть поверхности земли, оставив относительно чистое пространство для жизни только в районе Северного и Южного полюсов. В остальных частях света экология на нуле, звери, люди, etc отчаянно мутируют и прочая и прочая. Настоящее Светлое Будущее, которого так опасается бедолага Greenpeace. И вот на этом радужном фоне вспыхивает новая схватка наших старых знакомых — NOD, GDI — и их новых противников, загадочной армии Выродко... Мутантов. Ну и исход битвы, как это водится, зависит от вас. Вот такая вот у C&C:TS интригующая и необычная завязка. Впрочем, Westwood постаралась максимально оживить унылое сюжетное действо, отсняв в многочисленных видеороликах нескольких довольно известных голливудских актеров. Вот только непонятно, сумеет ли эта вялая, хотя и дорогостоящая, попытка скрыть недостатки литературной основы и реабилитировать дохленькую историю, положенную в основу игры? Ранее сюжет не играл для Westwood особой роли. Да и, как известно, чукча — не писатель, чукча — игродел...

Несмотря на громадье планов, никаких новых путей или сомнительных экспериментов, способных действительно сделать Tiberian Sun чем-то принципиально новым, нам не светит.

Но вернемся к нашим «Мамонтам». Геймплей (что за штука? в двух словах и не объяснишь...) отвечает всем требованиям очередного ГОСТа, то бишь ничем не отличается от запатентованных образцов C&C или того же Red Alert. Отстраиваем базу, штампуем стандартизированные юниты и вперед. И с песней. И вообще. Немно-о-ожечко неоригинально, не находите? Но экспериментировать с проверенной временем схемой никто и не собирался, о чем нас честно предупредили еще год назад. Но, собственно, на этом «грустные» обещания разработчиков заканчиваются, и начинается самая что ни на есть развесистая клюква.

Ну как можно полностью преобразить игру, не меняя при этом ее сути? Вариант с оригинальным сюжетом уже точно не проходит, ему сегодня можно ставить мраморную доску с выбитой по центру аббревиатурой «R.I.P.». Остается нечто, называемое обычно «игровым движком» и включающее в себя как внешний вид, так и многочисленные правила, по которым существует игровой мир. Именно на движок и сделана главная ставка разработчиков, и, по











Использование довольно продвинутого движка динамического освещения приводит к эдаким «Unreal'ным» пейзажикам. Особенно красивы ночные сражения.



Железный "крот" Tunneling Tank – самый колоритный юнит NOD. Он и в игре тоже колоритный, особенно когда вдруг ка-а-а-ак вылезет из-под земли в тылу врага!





Рядовая перестрелка гвардейцев NOD и мирно летевших по своим делам Hovercraftos GDI. Разлетались, понимаешь...



Вряд ли мэрия одобрит проведение подобных мероприятий на улицах города. Если, конечно, от города что-нибудь останется.

Мирные жители уже не те — в игре вместо одиноких домиков с селянами (и к радости пехоты — селянками!) вам встретятся настоящие города с развитой инфраструктурой, до зубов вооруженной охраной и множеством уникальных полезных зданий.

всей видимости, эта ставка себя оправдает.

Дело в том, что Westwood не пошла на поводу у моды на угловатое и полигональное 3D, славящееся своей возможностью обозревать поле битвы со всех сторон и своими завышенными системными запросами, а взяла за основу своего продукта воксельную технологию. Справка для несведущих или просто не следящих за новинками игровой индустрии: при применении воксельной технологии изображение состоит как бы из маленьких трехмерных кубиков, старших братьев пикселей — вокселей. В результате





Инженеры быстро и аккуратно чинят взорванный в бою мост. Не совсем понятно, как они умудряются делать это с такой скоростью и так качественно, но их деловитость уважение внушает.

получается нечто менее аккуратное, чем при использовании полигонов (на них основано все большинство action'ов последних двух лет), но зато не столь требовательное к ресурсам компьютера и совершенно не нуждающееся в модной нынче 3D-акселерации. Пожалуй, единственный наглядный пример воксельной технологии, более или менее знакомый российским игрокам, — прошлогодняя диаблоподобная RPG Hexplore (Ха! А как же Lands of Lore 2 и в Blade Runner? — И. Шаров. — *Прим. авт.*). Впрочем, пример не самый удачный, так как создателям Hexplore не удалось добиться четкости и красоты, ожидающих нас в TS. Первый, да и второй и третий взгляды на скриншоты просто ошеломляют и ошеломляют в самом хорошем смысле этого слова. Описывать бесполезно.

«Ха! — скажет прозорливый читатель. — Когда-то мы точно так же вглядывались в скриншоты KKND и Starcraft'а, но что толку? Да, юниты симпатичные, но в целом — ничего нового». Неправда. Простое перечисление преимуществ TS перед тем же Starcraft'ом займет не меньше листа. Первое и, наверное, самое принципиальное — это не псевдо, а настоящий трехмерный, детально проработанный рельеф. Теперь это не просто некая абстрактня плоскость для абстрактных сражений, а детально проработанный мир, подчиняющийся всем законам физики, логики и просто здравого смысла. Осколки взрывающейся техники сносят на своем пути пехоту и повреждают строения, а после боя на поле остаются остовы машин и уродливые воронки. Пехотинцы, залегшие на вершине холма, имеют преимущество в огневой мощи, а спрятавшиеся в лесу становятся практически невидимыми для противника. Реки замерзают, а с сотрясаемых пушечной канонадой гор сходят лавины. Перечислять можно практически до бесконечности — так этот мир похож на настоящий. В игре присутствует даже ветер! Подобная реалистичнось, без сомнения, значительно оживит игровой процесс и внесет элемент непредсказуемости, и не снившийся конкурентам. Главное, чтобы Westwood не напортачила с реализацией своих задумок!

В довесок к небывалой правдоподобности прилагается технология, свойственная в основном 3D-акселерированным игрушкам, — динамическое цветное освещение. Причем оно внедрено не только для красоты. Благодаря ему в TS появились целые «ночные» миссии, в которых единственными светлыми пятнами будут яркие лучи прожекторов на охранных вышках да неверный свет взрывов, произведенных нашими спецназовцами. Не знаю как вас, а меня, матерого квакера и фаната боевиков про ниндзя, все обещанное весьма впечатляет. Как минимум, — мы такого еще не видели, как максимум — мы настолько влюбимся в TS, что ни на что новое нам и не захочется смотреть. А скорее всего — все одновременно. Дай бог.

А на войне как...

Процесс тотальной аннигиляции, как уже говорилось, совершенно не изменился. Изменились участники процесса и условия ведения войны. Например, тибериан теперь может взрываться, и соответственно харвестр превратился из беззащитного трудолюбивого «муравья» в ходячую атомную бомбу. Да и мирные жители уже не те — в игре вместо одиноких домиков с селянами (и к радости пехоты — селянками!) вам встретятся настоящие города с развитой инфраструктурой, до зубов вооруженной охраной и множеством уникальных полезных зданий. Ну, а вне городов наши бравые вояки могут наткнуться на мутировавших зверюшек, которые совсем не прочь полакомиться человечинкой. Хотя что это за солдаты, если они не способны отбиться от обычной озверевшей огнедышашей коровы?

Но не будем зацикливаться на пехоте. И NOD и GDI получили в свое распоряжение немало новых юнитов, приблизительно по 14—15 видов за каждую сторону. Большинство из них традиционны («мамонты»/Stealth Tank'и/вертолеты/инженеры/etc), но есть и кое-что неожиданное, причем самые оригинальные юниты достались NOD. Как вам, например, Devils Tongue Flame Tank и Subterranean APC, способные перемещаться под землей (не забывайте — ландшафт трехмерен!), или истребитель Banshee Fighter, основанный на новейших инопланетных технологиях? Радующее глаз разнообразие уже гарантировано, теперь осталось проверить все «игрушки» в действии и оценить баланс сил, которым Westwood очень гордится и в жертву которому (увы!) были принесены все морские юниты. Как ни жаль, эпоха подводных лодок осталась позади.

В остальном в TS все, как у людей. Удобный интерфейс, ненавязчивая контекстная музыка (но, наверное, я еще долго буду скучать по немецким маршам из Red Alert), генерируемые карты для мультиплеера — вроде весь джентльменский набор Хорошей Стратегии Начала 99-го на месте. А вы чего ожидали? Разработчики явно нацелились на покорение вершин хит-парадов и делают для этого максимум возможного. До выхода игры осталось не так много времени, и скоро станет ясно, удалось ли Westwood'у задуманное. Good luck?!..

Дело Warcraft'а бессмертно!

Total Annihilation: Kingdoms

Бармалей

Название сразу отбрасывает нас от техногенного радиоактивного окружения назад в далекий и сказочный мир могущественных магов и бесстрашных рыцарей. Нет больше роботов, крушащих из плазменных ружей остатки живой природы, и только ветер свистит, проходя через кости скелетов, поднятых из могилы на бой с силами Добра.

Бывают фирмы, которые добиваются популярности годами. Сначала они делают маленькие шароварные игрушки, потом переходят на наборы дополнительных уровней к играм других компаний, потом создают самостоятельные игрушки сомнительного качества, которые продаются максимум по пятьдесят тысяч копий. И, наконец, ругаясь с издателями и меняя сотрудников раз в год, выдают что-то стоящее. Cavedog к ним явно не относится. Одного продукта оказалось вполне достаточно, чтобы из малоизвестной команды мгновенно присоединиться к монстрам Blizzard и Westwood Studios в споре, кто же сделает самую лучшую в мире стратегию в реальном времени. Появление Total Annihilation мгновенно подняло планку в этом нелегком жанре взаимных заимствований и самопародий, показав миру, что такое удобный интерфейс и трехмерность. Позже выяснилось, что мир не такой уж и трехмерный — всего-то юниты из плоскостей, нарисованные в неправильной перспективе, да и баланс хромает. Но популярность уже пришла, и это главное. Всякая удачная идея получает свое развитие, и даже не одно. У нас речь пойдет об одном из самых ожидаемых на этот момент новых проектов Cavedog.

Название Kingdoms сразу отбрасывает нас от техногенного радиоактивного окружения назад в далекий и сказочный мир могущественных магов и бесстрашных рыцарей. Нет больше роботов, крушащих из плазменных ружей остатки живой природы, и только ветер свистит, проходя через кости скелетов, поднятых из могилы на бой с силами Добра. На вопрос, что же это будет за игра, существует очень простой ответ: сами разработчики называют свое творение между собой не иначе, как Warcraft 3.

Разработчики утверждают, что переписали всю игру по сравнению с Total Annihilation с нуля, дабы «избавиться от вредных привычек».

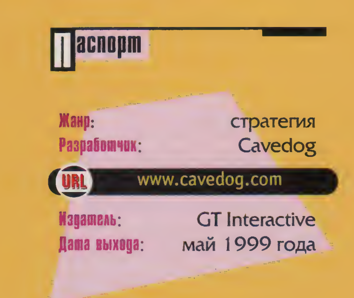
В игре будет четыре стороны, за которые можно играть. Каждой соответствует своя магическая стихия: Земля, Вода, Огонь и Воздух. При этом считается, что Земля и Вода стоят на стороне сил Добра, а Огонь и Воздух — на стороне Зла. У каждой из стихий будут свои особенности — «земляная» армия будет славиться своими пешими солдатами, «водяная» — кораблями, ну и дальше в том же духе. Но внутри каждой из стихий будут также свои фракции — в какой-нибудь миссии вполне можно встретить две огненных армии, стремящихся друг другу показать, где раки зимуют. Магия у стихий, стоящих на стороне Добра, будет в основном направлена на созидание и лечение, тогда как у плохих — на разрушение.

На самом деле до выхода игры еще уйма времени и все еще может измениться — пока релиз запланирован на конец весны следующего года. Но кое-какие технические подробности известны уже сейчас.

Разработчики утверждают, что все-

Паспорт

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Cavedog
URL	www.cavedog.com
Издатель:	GT Interactive
Дата выхода:	май 1999 года





Пикник под пальмами.



таки переписали всю игру по сравнению с Total Annihilation с нуля, дабы «избавиться от вредных привычек»(цитата). Теперь игра будет поддерживать 3D-акселераторы. Это не означает, что поверхность станет трехмерной, просто теперь вода будет прозрачна, да и световые эффекты заклинаний перейдут от 256 цветов в Hi-color. Игра будет идти в разрешениях до 1024x768, при этом заявляется, что быстродействия античного Pentium 166 будет вполне достаточно. Мне это кажется несколько оптимистичным заявлением, но, с другой стороны, весной следующего года хотя бы Celeron 333 должен в любом случае стоять у уважающего себя игрока. А вообще Cavedog заявила, что это последняя их игра, идущая без акселератора. Не она, впрочем, первая.

трехмерными, станут по сравнению с аналогами в Total Annihilation существенно крупнее. С другой стороны, игра сможет переключаться между тремя различными масштабами изображения. Не рычаг, как в MAX, конечно, но все-таки. Интересно также отметить размер деревьев, они тоже трехмерны и вполне соответствуют общему масштабу изображения. Вопрос о том, как на эти деревья залезать, остается открытым.

Теперь мы будем смотреть на поле боя не строго сверху вниз, а под небольшим углом к горизонту. В результате картинка выглядит гораздо объемнее. Пейзажи смотрятся просто замечательно, художники явно отрабатывают свои деньги. Так что пока спор между трехмерной поверхностью и спрайтами не закончен, добиться такого качества картинки на современной технике с помощью полигонов не представляется возможным. Наверное, оптимальной является технология соединения плоских бэкграундов с трехмерными моделями.



Перейдем к самой игре. Естественно, это будет традиционная стратегия в реальном времени, с подобающими причиндалами вроде строительства базы или сбора ресурсов. Ресурса в игре будет два: Мана и так называемый Магриум. Мана будет выполнять роль энергии в Total Annihilation, только расходоваться она будет не только на создание и поддерживание армии в рабочем состоянии, но и на заклинания. Магриум же является неким материальным ресурсом, ценность которого, по заверениям Cavedog, значительно превосходит ценность металла в ТА. При этом ресурс не будет сосредоточен в одной точке — на карте будет несколько областей,









Итак, земля остается плоской и невращаемой. Тем не менее все физические законы для неровных поверхностей остаются в силе: стрелы, пущенные с холма, будут

Есть вероятность, что на некоторое время Бог спустится на землю лично и учинит противнику маленький Сталинград.

лететь дальше, затащить в гору катапульту — занятие не для слабых духом и телом, кто спрятался за дерево, будет жить дольше, а если в солдата попали из пушки прямой наводкой, то он разлетится по всей карте и всякие магические штуки типа Raise Undead ему уже не помогут. Юниты, будучи по-прежнему



Очень не хотелось бы встретить таких жуков на улице.

в которых содержимое Маны будет убывать от центра к краям, и если вы хотите оставить противника без средств к существованию, придется контролировать весьма большое пространство, а не какую-то лужу размером с две клетки.

Базы тоже будут довольно необычны. Отныне каждое здание в игре способно защищать себя. Не от драконов, конечно, но некий минимум обороноспособности будет обеспечен. Так что любителям блицкригов и походов двумя пехотинцами в тыл врага придется отвыкать от вредных привычек. Начинать каждую новую миссию надо с юнитом под названием Monarch, который олицетворяет в игре лично вас и сильно смахивает на Commander из Total Annihilation, только без излишней крутости. Основным же зданием в Kingdoms будет являться Temple, позволяющий получать помощь со стороны своего бога. Как правило, вы будете получать в свое распоряжение всякие полезные мелочи вроде огненного дождя, но есть вероятность, что на некоторое время бог спустится на землю лично и учинит противнику маленький Сталинград. Впрочем, явление бога народу сильно увеличивает вероятность появления на поле боя еще одного всевышнего, которому покоряется враг. Битва богов, надо полагать, будет представлять собой увлекательный процесс, однако не очень понятно, кому можно будет поклоняться, если нашего бога убьют. Хоть атеистом становись. На этих же самых богах, кстати, будет замешан сюжет игры.



Войска для каждой из сторон будут сугубо уникальны. Дело не во внешнем виде, а в характеристиках юнитов, следовательно, как и в Starcraft, выбор наиболее близкой к вашим способностям расы занятие непростое. При этом наиболее мощные юниты смогут производиться только в ограниченном количестве, пятьдесят драконов, выжигающих деревни одну за другой, явно не вписываются в планируемую концепцию игры. К сожалению, на скриншотах все эти творения выглядят не очень убедительно, но счастливчики, видевшие этих тварей в динамике, утверждают, что они просто бесподобны. Особенно это касается все тех же драконов в полете, а также кораблей, у которых, например, паруса будут развеваться в соответствии со скоростью передвижения и направлением ветра. Появятся интересные моменты, связанные со специализацией различных войск. Так, даже очень большая куча солдат с мечами не сможет раздолбать каменную стену — это занятие для осадных орудий. Наличествует и элемент RPG — все юниты с боями будут приобретать опыт, а в перерывах между ними залечивать раны. Всего не планируется примерно по 40 юнитов для каждой из сторон. Еще Cavedog обещает, как и для Total Annihilation, регулярно выкладывать на своем сайте новые модели и карты, хотя и не каждую неделю: одно дело из четырех кубиков смастерить танк, и совсем другое — модель живого существа. Кстати, редактор карт будет также поставляться в нагрузку к игре. Всего в игре будет 40 миссий, объединенных в кампании для каждой из сторон.

Сама стратегия игры тоже не останется без изменений. В связи с тем, что базы вполне в состоянии себя защитить от посягательств без участия со стороны, то вести войска на разгром цитадели противника будет делом очень рисковым. Разработчики утверждают, что сделали все, что от них зависит, дабы превратить войну из поочередных набегов на базы друг друга в тактическое мероприятие, имеющее целью захватить контроль над территорией и ресурсами. Это можно только приветствовать.



Корабль снизу имеет на носу голову дракона, чем нагло пользуется.

Когда пишешь о стратегии в реальном времени, просто невозможно не сказать ничего о мультиплеере. Он, естественно, будет — до десяти игроков на одной карте. Не надо забывать, что карты и в Total Annihilation были самые большие в природе, а что за размеры будут здесь — подумать страшно. К тому же планируется прекратить позорную практику использовать чужие серверы для игры через Internet и создать свой, например, cavedog.net.

Наличествует и элемент RPG — все юниты с боями будут приобретать опыт, а в перерывах между ними залечивать раны.

И еще раз хочется вернуться к вопросу о том, что же мы получим весной следующего года. Warcraft 3 — это очень смелое заявление, и одним количеством всевозможных наворотов на игровой процесс старика Blizzard не побить, вспомните WarWind, например. Тут, однако, атмосфера нужна. Не хочется, чтобы у разработчиков получился просто Total Annihilation с рыцарями вместо роботов. Потоку убийц несчастного C&C нет конца и каждому из них хочется пожелать остаться при этом все же самостоятельной игрой. Я лично желаю Cavedog успехов — до весны еще далеко и результат целиком находится в их руках.



Трехмерная борьба с терроризмом

Shadow Company: Left for Dead

Роман Шиленко

...На дворе 2010 год. Мировой проблемой номер один стал терроризм, направленный как против стран, так и против корпораций. Война с терроризмом настолько истощила бюджеты развитых стран, что они больше не в состоянии обеспечивать хоть какую-то безопасность крупным коммерческим структурам, и у последних остался единственный шанс на спасение — создать собственные мобильные подразделения, «карманные» армии, и объявить джихад терроризму.

Myth: The Fallen Lords, чье появление год назад стало заметным событием на рынке компьютерных стратегий, опирался на две основные идеи — трехмерную графику (с предоставлением игроку управления камерой) и простор для тактической мысли. При этом исчез принцип, бывший на вооружении у многих RTS предыдущих лет — «собрал ресурсы, отстроил базу, всех вынес». Управление войсками в красивой обстановке и все. Проект Shadow Company использует ту же идеологию, но, естественно, с поправкой на современные технологии.

...На дворе 2010 год. Мировой проблемой номер один стал терроризм, направленный как против стран, так и против корпораций. Война с терроризмом настолько истощила бюджеты развитых стран, что они больше не в состоянии обеспечивать хоть какую-то безопасность крупным коммерческим структурам, и у последних остался единственный шанс на спасение — создать собственные мобильные подразделения, «карманные» армии, и объявить джихад терроризму. Вы работаете на компанию «Гранит», занимающуюся организацией отрядов солдат удачи для выполнения антитеррористических операций в разных уголках планеты. А сейчас вы в составе отряда наемников направляетесь в Африку отбить захваченный перерабатывающий завод. Еще одна легкая прогулка? Как бы не так. После нескольких дней ожесточенных боев ваша группа понесла тяжелые потери, боекомплект подошел к концу, и вам пришлось отступить к точке эвакуации, в которой вас уже ждало сообщение о том, что «Гранит» отказывается от своих обязательств по отношению к вам и выражает по этому поводу искренние соболезнования. Приехали. Теперь вам предстоит придумать, как бы побыстрей прорваться через джунгли и линии противника и покинуть гостеприимный континент...

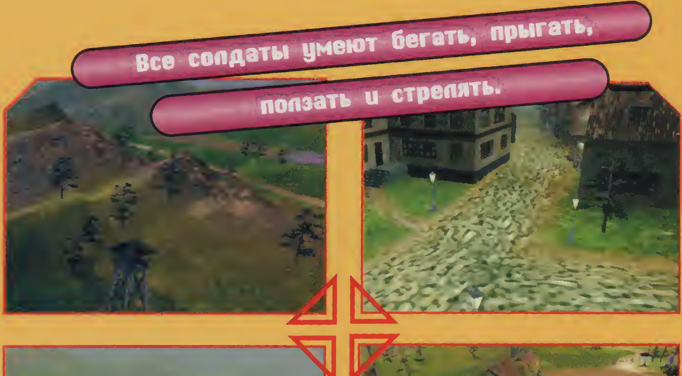
В Shadow Company, в отличие от большинства RTS, солдаты не являются безликими и безымянными. Напротив, на каждого наемника у вас собрано объемное досье с описанием всех личных характеристик, навыков, привычек, реакции на разного рода события, степени владения тем или иным видом вооружения или боевой техники и многое другое. Например, при определенном уровне потерь или при виде превосходящих сил противника кое-кто из ваших солдат может «сделать ноги», в то время как другие будут воевать до последнего патрона. По процессу комплектования команды на очередное задание, ее оснащению и планированию операции Shadow Company очень напоминает Jagged Alliance и Commandos. В зависимости от миссии вы сможете брать с собой до восьми наемников из общего отряда в 15 человек. Однако эти цифры не окончательные, и авторы заняты подбором оптимальных значений. Среди доступных персонажей будет и пара наших соотечественников — «Даша Плотников» и «Сергей Иванович Ремиус».

Все солдаты умеют бегать, прыгать, ползать и стрелять. Отдельные личности могут управлять самолетом или вертолетом, погружаться с





Отдельные личности могут управлять самолетом или вертолетом, погружаться с аквалангом, пользоваться альпинистским снаряжением или водить танк.







Снайперская винтовка в руках профессионала. Что еще нужно для пулеметчика на вышке?

аквалангом, пользоваться альпинистским снаряжением или водить танк. Эти факторы придется учитывать при составлении плана действий. Спектр используемых в игре средств очень широк. Техника представлена броневиками, танками, самолетами, вертолетами, патрульными катерами, резиновыми лодками, грузовиками и легковыми автомобилями, мотоциклами, снегоходами. За каждую успешную миссию вам будет выплачиваться определенное вознаграждение, на которое можно купить горы оружия (ножи, пистолеты, гранаты, винтовки, автоматы, пулеметы, огнеметы, гранатометы, боеприпасы и взрывчатку) и дополнительного снаряжения (камуфляж, бинокли, камеры, кусачки, глушители, аптечки, антидоты и стимуляторы, приборы ночного видения). Ненужные предметы у вас с радостью купит заказчик операции. Разработчики очень гордятся реализацией физических процессов в игре: техника замедляется на подъемах, ускоряется на спусках и оставляет заметные следы на песке и в снегу, при выстрелах возникает отдача, ветер влияет на траекторию полета пуль и снарядов, брошенная граната летит по параболе, подскакивает несколько раз и только потом взрывается.

Shadow Company предлагает игроку участие в 8–9 кампаниях, в каждой из которых от восьми до десяти миссий. Для кампании определяется ряд первичных и вторичных целей, порядок и методы достижения которых целиком и полностью лежат на играющем. Например, босс одной террористической группы собирается куда-то улететь, и надо его перехватить. Вариантов несколько: осадить лагерь, из которого он выезжает, устроить засаду на дороге или прямо на аэродроме, уничтожить самолет, чтобы босс никуда не делся, и прикончить его после выполнения более важных дел. Деление кампаний на миссии весьма условно, выполнив что-то, вы получаете доступ в еще один район карты, при этом захваченная техника, оружие, боеприпасы, а также раны и увечья остаются с вами. Игровые карты весьма обширны и предлагают повоевать в различных природных условиях — в Shadow Company есть тундра, болота, равнины, пустыня, саванна, леса, холмы, горы, реки и тропический остров. Следуя идее поразить играющего реалистичностью происходящего, разработчики особое внимание уделили прорисовке стратегических объектов на карте: от небольших городков с фонарями, заливающими нежелательным светом все вокруг, и лагерей, окруженных электрифицированными проволочными заграждениями и пулеметными вышками, до аэродромов, вертолетных площадок, нефтяных вышек и базы катеров и подводных лодок. К этому добавляется продвинутая «природная» система, обеспечивающая реальное освещение (день, ночь, закат, рассвет, прожекторы, фонари, взрывы и так далее), дождь, грозу, ветер, дым, туман, волны на воде, а также звуки окружающей среды — шум дождя и водопадов, удары грома, хор сверчков, лай собак и «погремушки» гремучих змей. Как это будет выглядеть в финальном релизе, неизвестно, но звучит, согласитесь, неплохо. Shadow Company использует продвинутую версию камеры из Myth'а, что позволяет рассматривать игровые объекты с любого удаления и под любым углом. Управление таким количеством наемников в режиме real-time — дело нелегкое, поэтому разработчики разместили портреты всех ваших солдат вверху экрана, и в ответ на клик на одном из этих портретов камера переместится к соответствующему наемнику. При обнаружении противника, ранении или каком-либо другом событии наемники информируют вас, при этом портрет докладывающего подсвечивается. Любители multiplayer'а также не останутся в стороне — Shadow Company поддерживает игру до 16 человек по локальной сети или через Internet. Однако судя по темпам разработок и заявлениям представителей Interactive Magic игра выйдет приблизительно в марте 1999 года, и мне кажется, что вряд ли она сможет составить достойную конкуренцию Jagged Alliance 2, чей выход ожидается немного раньше. Время нас рассудит.



Спектр используемых в игре средств очень широк. Техника представлена броневиками, танками, самолетами, вертолетами, патрульными катерами, резиновыми лодками, грузовиками и легковыми автомобилями, мотоциклами, снегоходами.

Игровые карты весьма обширны и предлагают повоевать в различных природных условиях — в Shadow Company есть тундра, болота, равнины, пустыня, саванна, леса, холмы, горы, реки и тропический остров.



Жажду разрушения в SC можно утолить практически на любом объекте.



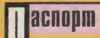
Свободу Шотландии!

Braveheart

Иван Александров

Braveheart, или, как раньше называли эту игру разработчики, Tartan War — игра особенная, отличающаяся от остальных не только графикой, но и своей концепцией и интересным сюжетом. И это делает честь данному продукту, описывающему междоусобные войны различных Шотландских кланов тринадцатого века, плавно перетекающие в завоевание всего Альбиона.

Паспорт

Жанр: 3D-стратегия
Разработчик: Red Lemon Studios


http://www.eidos.com
Издатель: Eidos Interactive
Дата выхода: май 1999 года



Вам предлагается возглавить один из шестнадцати кланов, борющихся за объединение Шотландии и захват престола. Каждый из них имеет свои особенности, ведет собственную политику в отношении остальных кланов.

Braveheart, или, как раньше называли эту игру разработчики, Tartan War — игра особенная, отличающаяся от остальных не только графикой, но и своей концепцией и интересным сюжетом. И это делает честь данному продукту, описывающему междоусобные войны различных Шотландских кланов тринадцатого века, плавно перетекающие в завоевание всего Альбиона. Ведь 3D-движок, при всех его достоинствах, не смог бы передать атмосферу того жестокого, но благородного времени, когда люди не сомневались, что земля — центр мироздания (каковой собственно она и является), боролись со вселенским злом и своими земными врагами, не рассуждали о жизни, а верили. К счастью, разработчики осознали всю ответственность, возложенную на них, и поняли, что тема средневековой межклановой войны требует глубоких знаний проблемы, а внешний вид продукта может только подчеркнуть эпический сюжет игры.

Вам предлагается возглавить один из шестнадцати кланов, борющихся за объединение Шотландии и захват престола. Каждый из них имеет свои особенности, ведет собственную политику в отношении остальных кланов. Наиболее важную роль в Смелом Сердце будет играть политико-экономическая часть.



Благодаря ей представляется возможным решать некоторые недоразумения, не прибегая к силе оружия, что придает проекту серьезность и солидность, которой так не хватает большинству игр, основанных на философии «все может сила, а не разум, не мозг все может, а кулак!». Кстати, политика в жестоком мире средневековья также будет жестокой. Например, посольство других кланов можно принять, можно игнорировать, а если захочется, то и казнить, вывесив головы над воротами родового замка для устрашения остальных.



Наш главный враг — англичанин. И нечего через щелку смотреть. Все равно, пусть и по железной, а по шапке ему получить надобно.

Будут в игре и баталии, происходящие в полном 3D, что стало теперь всеобщим стандартом. Но Braveheart кардинально отличается от остальных подобных игр тем, что здесь вы сможете увидеть даже лицо своего воина, умирающего на поле боя, но не выпускающего из рук оружия. Графика впечатляет, но, как всегда, хочется еще большего реализма и отсутствия так раздражающей угловатости. Разработчики обещают создать земные пространства, состоящие из 650 миллионов полигонов, из которых одновременно будет обсчитываться около 50 000, к чему надо еще прибавить деревья, строения и замки, а также армии воюющих сторон. Масштабы сражений будут варьироваться от мелких стычек до грандиозных баталий, где количество войск будет исчисляться сотнями. В игре вам будут доступны более двадцати видов различных родов войск, среди которых наряду с меченосцами, копейщиками, лучниками, арбалетчиками и конницей будут присутствовать катапульты, тараны и прочие осадные приспособления. Предусмотрены здесь и различные типы построения войск, так облегчающие жизнь полководцу и придающие стратегии в реальном времени реализм и логику боевых действий, доступных до недавнего времени только в wargame'ах. Также в Braveheart'е будут присутствовать боевые вожди, непосредственно командующие войсками. Они представляют собой ярко выраженные индивидуальности, обладающие десятком характеристик, как в ролевой игре. Заключение союза с сильными во всех отношениях персонажами очень ценно, так как



Как и в любой нормальной стратегии, планировать свои клановые разборки вы будете с помощью большого количества информационных экранов.

но бы разнообразили процесс осады/обороны цитаделей). Но даже если какие-то особенные задумки и не будут реализованы, все равно ожесточенные бои на стенах крепостей обещают производить большое впечатление.

Режим Multiplayer, так же как и все в Braveheart'е, выполнен на высоком уровне и будет использовать все виды соединений. Максимальное число игроков пока что не определено и колеблется от восьми до двенадцати человек. Из возможных режимов игры будут присутствовать: полная игра в кооперативном или deathmatch-режиме, где каждый из участников возглавляет свой клан и войско, с возможностью сохранения (!); тактические баталии, сразу же переносящие геймеров на поля боевой славы. Отметить надо и редактор карт, который поможет создавать как карты, так и собственные кланы: их историю, характеристики, эмблемы и так далее, вплоть до узора на килтах.

Рассматривая игру Braveheart и предвосхищая ее файнал-релиз, тем не менее надо критически смотреть на проект такой величины и таких надежд, как этот. Во-первых, может произойти какой-нибудь казус, например преждевременный выпуск, который сыграет роль камня на шее замечательной стратегии. А ведь долгострой всегда качественнее сделанных на скорую руку «шедевров»: сколько делался StarCraft, сколько Unreal, а Of Light and Darkness? Во-вторых, даже если все те достоинства, так рекламируемые издателями, окажутся правдой, в игре будет достаточно багов, и от их количества во многом будет зависеть успех проекта. И в-третьих, аппаратные требования, несомненно, будут очень высоки, но это теперь везде так, и единственный способ с этим бороться — производить апгрейд своего, может быть, лучшего друга. Подводя итоги, хочется верить в то, что Braveheart не ударит в грязь лицом, и станет хитом, которого мы так ждем.

их присутствие существенно отражается на боеспособности вашей армии.

Осады замков и их оборона станут одной из важных частей игрового процесса. Благодаря наличию в арсенале соответствующей техники и полной интерактивности крепостей (их можно уничтожать, а также восстанавливать) сражения на стенах средневековых твердынь будут интересны и увлекательны. Неизвестно, станут ли разработчики включать в игру такую вещь, как оборонительные приспособления (ведь котлы с кипящей смолой силь-

Посольство других кланов можно принять, можно игнорировать, а если захочется, то и казнить, вывесив головы над воротами родового замка для устрашения остальных.



Разработчики уделяют массу внимания реалистичности игры, благодаря чему еще на достаточно ранней стадии разработки она была удостоена одобрения Ассоциации Кланов Шотландии.

Снова вторая мировая

Road to Moscow

Иван Александров, Иван Шаров

Грядущая игра, носящая гордое название Road to Moscow, повествует о битвах полувековой давности, происходивших на территории нашей родины, а точнее, о Восточном фронте второй мировой войны. Главной особенностью этого варгейма, отличающей его от остальных, станет полный реализм планирования и ведения военных операций.

В который раз на наши плечи ложится тяжкое бремя переигрывать сражения тех лет, в который раз приходится отправлять полки и дивизии на защиту/взятие Сталинграда/Берлина. Но мы привыкли мириться с тяжестью войны, стали получать от этого удовольствие, гордиться победами... и пока это будет продолжаться, игры, посвященные стратегии и тактике ВОВы, будут появляться на свет!

Грядущая игра, носящая гордое название Road to Moscow, повествует о битвах полувековой давности, происходивших на территории нашей родины, а точнее, о восточном фронте второй мировой войны. Главной особенностью этого варгейма, отличающей его от остальных, станет полный реализм планирования и ведения военных операций. Концепция разработчиков состоит в том, что полем боевых действий станет реаль-

Паспорт

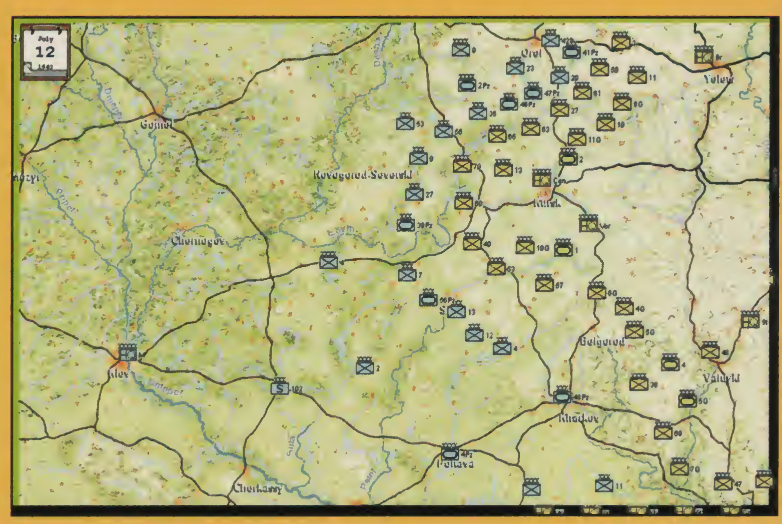
Жанр: wargame
Разработчик: Interactive Magic
URL www.imagicgames.co.uk
Издатель: Interactive Magic
Дата выхода: весна 1999 года



ная карта местности, не изуродованная примитивными гексами, войска будут являться карточками со схематичными НАТОвскими символами, и весь процесс будет максимально приближен к настоящим штабным будням. Вам придется рисовать пути наступления на карте, отдавать войскам приказы и после этого смотреть в режиме real-time, как оно будет происходить на деле. К замечательным сторонам этого стратегического симулятора можно причислить реализм кампаний, продуманная хозснабчасть (будет здесь и такая), разнообразие видов войск и возможность



Вам придется рисовать пути наступления на карте, отдавать войскам приказы и после этого смотреть в режиме real-time, как оно будет происходить на деле.



Враг покушается на Курск. Мы его ему не отдадим. Серые маловнятные прямоугольники — это враг. Коричневые — это наши. Ну почему не синие и красные, как это принято в наших штабах???

До боли напоминает занятия по тактической подготовке на «войне». Вроде как строение дивизии армии противника. Только вот значки какие-то не те и неправильные. А так все верно! Даже медсанчасть в наличии.

объединять части в подразделения, подразделения в батальоны и т. д. и т. п.

С другой стороны, остается пара вопросов. Во-первых, не факт, что замена пусть и попсовых, но все же красочных пейзажей и трехмерных моделей пушек и танков, каковые нам довелось наблюдать, например, в Panzer General II, на маловнятные перечеркнутые прямоугольники и кружочки с фишечками сделает игру понятней и интересней. Во-вторых, не совсем понятно, почему в итоге используется НАТОвская символика. Скажу честно, на военной кафедре валял дурака и умением нанести на карту обозначение танковой дивизии не приобрел. И все же вижу, что НАТОвская символика от советсткой явно отличается. Вот и получается загадочная картина: НАТОвский генерал (вы) управляет советскими войсками во время второй мировой. И главное, наша армейская система обозначений вовсе не такой уж и большой секрет, почему же было не использовать ее для вящего реализма (ну и вдобавок черно-белые карты, например).

В общем, мы с трепетом ждем появления на свет очередного долгостроя (обещанного еще осенью). Станет ли он сухопутным «Гарпуном» времен Второй мировой или вялой попыткой очередного заигрывания с псевдореализмом, вскорости будет видно.

Продолжение культовой RPG

Ultima IX: Ascension

До последнего времени уровень графических технологий не позволял разработчикам сделать одновременно красивый мир и нормальное взаимодействие с мелкими предметами, но развитие 3D-ускорителей позволило наконец воплотить мечту Garriott'а в Ultima IX.

Паспорт



Жанр: wargame
Разработчик: Origin
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com
Дата выхода: второй квартал 1999 года

Роман Шиленко

Я все чаще ловлю себя на мысли, что среди разработчиков компьютерных игр со стажем стало модным стряхивать нафталин и пыль веков с некогда популярных серий. Этой идеей вооружились уже многие. Вспомним хотя бы серию автосимуляторов Test Drive от Accolade, квесты Quest for Glory и King's Quest от Sierra. Вот и Origin решила поправить свой бюджет за счет тех, кто еще помнит, что такое Ultima, и готовит к выходу девятую часть серии Ultima:Ascension (не прошло и пяти лет с момента выхода восьмой).

Первые три части были связаны между собой только присутствием



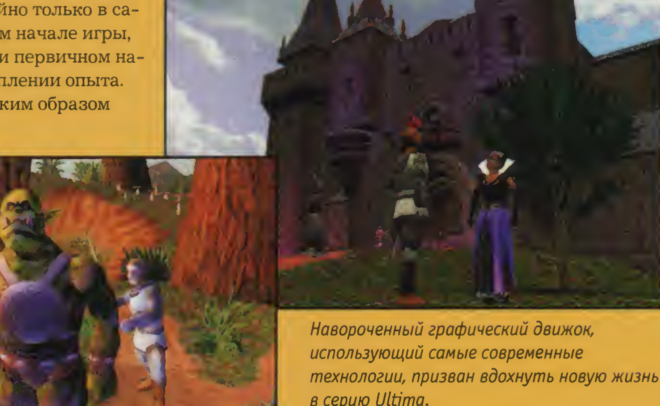
Полное отсутствие всякого смысла, но зато какая мощь!

слова «Ultima» в названии, герои и место действия были различны. С появлением в Ultima IV главного героя Аватара, представителя сил Добра, серия обрела более или менее четкую линию, продолжаемую авторами до сих пор. В Ultima VII у Аватара появляется новый могущественный соперник — Guardian, в борьбе с которым прошли две седьмые части, восьмая и Ultima Underworld 2. В восьмой части Аватар, попадающий в район Тибета, несколько отступает от образа абсолютного good'а, вооружается лозунгом «око за око» и разносит всю страну вдребезги. В Ultima IX боевые действия снова переносятся в Британнию. В игру войдут некоторые персонажи, артефакты и места из нескольких предыдущих частей, но по сути Ultima IX больше всего будет похожа на четвертую часть, за исключением четкого разделения на «наших» и «не наших».

До последнего времени уровень графических технологий не позволял разработчикам сделать одновременно красивый мир и нормальное взаимодействие с мелкими предметами, но развитие 3D-ускорителей позволило наконец воплотить мечту Garriott'а в Ultima IX. При этом три шага Origin вызвали ворчание значительной части игроков, с которыми фирма установила постоянный контакт через чат. Во-первых, ушли в прошлое фиксированные взгляды (изометрический и «сверху-вниз») и была создана динамическая камера. Во-вторых, во всех пресс-релизах игра почему-то классифицируется как action-adventure и нигде нет ни слова об RPG, хотя сам создатель мира Garriott определяет Ultima IX как классическую RPG, в которой статистикам героя и предметам в его рюкзаке уделяется не меньше внимания, чем раньше. В-третьих, подборка скриншотов демонстрирует только технологические новшества, но ничего не говорит о самой игре. Предлагавшийся вариант использования в качестве основы движка от Ultima Online был категорически отвергнут, поскольку разработчикам за 15 лет немного надоело переписывать алгоритмы отображения предметов сквозь крыши и стены. По уровню интерактивности среды Ultima IX немного уступает Ultima Online, но в основном это касается «бесполезных» взаимодействий, а основные виды — гашение источников света, плавание деревянных предметов, разрушение объектов оружием или заклинаниями, изготовление одежды и многое другое — непременно будут.

Размер игрового мира останется на уровне предыдущих частей, хотя до размеров мира Ultima Online ему далеко. По карте разбросаны 10—12 городов и поселков, 8 больших и 4—5 малых подземелий. Игра полностью нелинейна, что соответствует духу всей серии. Каждый квест имеет множество путей решения, и нет никакой строгой последовательности при выполнении квестов. Основной сюжет развивается линейно только в самом начале игры, при первичном накоплении опыта. Таким образом учтены ошибки, например, Ultima IV, когда играющие не знали, за что взяться после старта. Вы начинаете последний поход Аватара в Stonegate, где вас быстро вводят в курс последних событий, учат, как двигаться и сражаться, поясняют, в чем смысл навыков. После этого Аватар отправляется City of Britain, и здесь сюжет сильно разветвляется. Сходится он в одну точку только в самом конце — последнем бое с Guardian'ом.

В вопросе генерации начальных характеристик героя было решено вернуться к схеме, использовавшейся в четвертой — шестой частях. В самом начале появляется цыганка и задает вам ряд вопросов об этике, а ваши ответы определят начальные статистики. И только после этого



Навороченный графический движок, использующий самые современные технологии, призван вдохнуть новую жизнь в серию Ultima.

Хороший орк — мертвый орк.

С появлением в Ultima IV главного героя Аватара, представителя сил Добра, серия обрела более или менее четкую линию, продолжаемую авторами до сих пор.

Специальная фича Alpha Masking буквально творит чудеса при отображении эффектов заклинаний.





Сражения, конечно же, будут в режиме real-time, но авторы приложили максимум усилий, чтобы не скатиться до уровня аркадного боя. Каждый вид созданий имеет собственную тактику.

игра перейдет к событиям конца Ultima VIII. Первые шаги по созданию девятой части были сделаны около трех лет назад, и тогда предполагалось сделать обычную систему генерации героя, но после анализа таких проектов, как Ultima Online и Diablo, авторы решили от нее отказаться, дабы не превращать игру в раскачивание главного героя. Всего ожидается 10—12 атрибутов и навыков, каждый из которых может быть на одном из четырех уровней — Weak, Competent, Strong или Master. По ходу игры навыки героя растут в результате определенных событий или обнаружения особых предметов. Например, за выполнение квеста могут дать определенный навык сразу или N-ное количество экспириенсов, которые затем можно потратить на развитие любого навыка. Разнообразие умений и их уровней как раз и дает возможность достигать каких-то локальных целей множеством способов.



Сражения, конечно же, будут в режиме real-time, но авторы приложили максимум усилий, чтобы не скатиться до уровня аркадного боя. Каждый вид созданий имеет собственную тактику: одни атакуют только с определенной дистанции, другие нападают, если долго стоять рядом, ничего не делая, третьи вообще уклоняются от боя, пока не получат первые раны. Поначалу Аватар умеет только примитивно тыкать в оппонента мечом, но очень скоро этот прием показывает свою неэффективность — от попадания мечом между ребрами скелету не станет ни тепло, ни холодно. Вместе с новыми навыками Аватар узнает новые приемы обращения с оружием, тем самым окончательно портя настроение противникам. Все виды оружия, а таких будет 30—40 штук, разбиты на группы: обычное оружие — мечи, ножи, сабли, двуручное оружие — двуручные мечи, боевые топоры и молоты, посохи и луки. Исправлены три момента, вызывавших нарекания в Ultima VIII: падение в воду больше не оканчивается гибелью, после прыжка приземление происходит строго в указанную точку, а не куда попало, практически мгновенное вставание после падения во время боя (раньше противник успевал за это время нанести еще хотя бы один удар, и бой мог превратиться в череду бесплодных попыток подняться на ноги).

Магия представлена восемью Кругами плюс линейная магия плюс ритуалы. В каждой из этих десяти групп содержится по пять заклинаний, по одному от каждого элемента земли, воды, огня, воздуха и эфира. Дизайн книги заклинаний остался прежним, но возвращены реактивы, назначение которых изменилось. Если раньше они были расходными материалами, то теперь они привязывают заклинание к вашей книге и для дальнейшего использования заклинания не нужны. Система управления инвентарем несколько упрощена. Рюкзак и сундуки поделены на слоты. Чем больше контейнер, тем больше слотов и соответственно больше предметов можно туда впихнуть. Кстати, рюкзак в плане вместительности выглядит довольно уныло: в него помещается лишь одна тяжелая вещь. Чтобы не напрягать память, в игру встроен ставший в последнее время стандартным для RPG журнал, в котором отмечается ваш славный путь и куда записываются доклады дружественных Аватару персонажей.

Кто бы мне сказал, почему авторы решили, что «партия» стала анахронизмом, — в Ultima IX рулить можно только одним персонажем. Старые боевые друзья, конечно, будут навещать Аватара время от времени, что-то для него делать и даже присоединяться ненадолго, но отныне они сами по себе. Если в предыдущих сериях главный герой иногда менялся (на того же Лорда British'а, например), то теперь Аватар ваш навеки. Ну хотя бы до конца игры.

Поселения и подземелья утратили четкие границы, и за городскими стенами вам никто больше не гарантирует безопасность. Нет, монстры вовсе не получили прав на посещение массовых скоплений народа, скорее сам народ немного озверел. В каждом городе найдется умник, озадаченный целью украсить вашим скальпом свой вигвам. В какой-то деревне вас поджидает сюрприз в виде частично скончавшегося специалиста по лечебному голоданию, чье тело охраняет огромная псина, мешающая вам пройти. И ведь убивать-то ее нельзя, так как Аватар на стороне Добра. Обстановочка та еще. В игре будут задействованы около пятидесяти основных неигровых персонажей (NPC — Non-Player Characters), присутствия которых требует сюжет, и сотня-другая второстепенных: торговцы, кузнецы, солдаты и прочие бездельники. Для основных NPC детально прописаны все диалоги, начинающиеся как от клика на персонаже, так и при приближении на определенное расстояние.



«Наш девиз — реализм», — говорит создатель серии Richard Garriott.

Все части серии отличались тем, что использовали самые передовые для своего времени технологии. Ultima IX не станет исключением. Полностью трехмерный движок обеспечивает не только полигональное строение персонажей и объектов, но и кучу спецэффектов. Освещение полностью динамическое. В зависимости от времени суток изменяется угол падения солнечных лучей и длина теней, ночью загораются звезды. Плюс к этому всяческие облака, туман, осадки и ветер, раскачивающий сохнущее белье и вывески. Одной из лучших идей считается alpha masking, работающий с эффектами заклинаний, — изменение освещения при запуске чего-нибудь вроде Fireball'а и т. д.



Армия андедов — одна из опор Guardian'а, заклятого врага Аватара.

Движок полностью подчинен идее сделать максимально реалистичный мир. Само собой, аппаратные средства для этого нужны неслабые: минимум Pentium/200 с 32 Мбайт памяти и 3D-ускорителем (кадров 15 в секунду выжать на этом удастся), а наслаждаться всеми эффектами будут обладатели Pentium II/400 со 128 Мбайт. Нормально, да? Зато, если с железом проблем нет, плавающую камеру можно удалить настолько, что будет видна вся Britannia.

Все это звучит, конечно, очень многообещающе, но все же хочется пожелать авторам не увлекаться внешними эффектами (хотя я должен признать, что не видел такой графики раньше) настолько, что игра выйдет за рамки привычной RPG и сместится в сторону 3D-Shooter'ов. Остается надеяться на гений Richard'a Garriott'a.

В Глэдстоуне опять не все спокойно

Lands of Lore III

Всем хорошо известны ролевые игры фирмы Westwood Studios серии Lands of Lore. Первая игрушка этой саги, «Трон Хаоса», долгое время считалась лучшей ролевой игрой, выпущенной компанией Westwood.

Вторая, «Стражи Судьбы», была не столь удачной, хотя тоже достаточно популярной, но на любителя. Сейчас к выпуску готовится очередная игра этой саги, и, судя по всему, она обещает стать достойным продолжением серии.

Николай Панков

Всем хорошо известны ролевые игры фирмы Westwood Studios серии Lands of Lore. Первая игрушка этой саги, «Трон Хаоса», долгое время считалась лучшей ролевой игрой, выпущенной компанией Westwood. Вторая, «Стражи Судьбы», была не столь удачной, хотя тоже достаточно популярной, но на любителя. Сейчас к выпуску готовится очередная игра этой саги, и, судя по всему, она обещает стать достойным продолжением серии.

Немаловажную роль в этой игре будет играть ее сюжет. Изготовители клянутся, что им удалось сделать его совершенно оригинальным и логически продуманным. Главный герой — некий Коппер ЛеГри, незаконнорожденный сын некоего Эрика ЛеГри, который является братом Короля Ричарда Глэдстоунского. Не совсем ясно, где, собственно, находился этот братец, когда в первой части саги сам Ричард валялся при смерти, а трон пытались захватить темные силы. При этом Коппера еще и угораздило оказаться Дракоидом — представителем расы, которую все слегка боятся и которой не доверяют (этот момент, кстати, тоже несколько смущает. По первым двум игрушкам Дракоиды были довольно-таки непривлекательными, а так как Эрик, наверное, все-таки человек, становится интересным, что, собственно, он мог найти в эдакой красной расплывающейся дракоидской физиономии матушки Коппера. Хотя, конечно, о вкусах не спорят...). В это время Драракл — последний оставшийся в этом мире представитель древних могущественных существ — решает, что пора бы и уходить вслед за остальными.

По мне — так скатертью дорожка, я-то на него злобу затаил еще за его рецепт противоядия для Ричарда. Сам изъясняться нормально не умеет, а туда же, пророчествовать. В «Троне Хаоса» больше времени уходило на то, чтобы понять, чегось этот Драракл имел в виду, чем собственно на поиски ингридиента. Не долго думая, он собирает вещички и покидает мир смертных. Его помощник по имени Джакел почему-то решил, что если он не ра-





Жанр: RPG
Разработчик: Westwood Studios
URL www.westwood.com
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: апрель 1999 года



Фанаты стратегий в реальном времени могут узнать этот пейзаж (хотя до сих пор его приходилось наблюдать откуда-то сверху). В LOL3 вам придется побывать в мирах, знакомых по другим игрушкам от Westwood.



Хотя авторы и напридумывали кучу новых миров, традиционных старых подземных лабиринтов со скелетами, монстрами и прочей нечистью, в LOL3 будет их предостаточно.



Хотя всяких разных красивых и не очень NPC в LOL3 будет предостаточно, не ждите, что кто-нибудь из них присоединится к вам в ваших делах по спасению королевства. LOL — игра одного героя!



зобьет магическое зеркало, то его хозяин исчезнет навсегда. Неизвестно, перестал тот существовать или как, но Джакел явно где-то перемудрил, что привело к созданию пяти трещин в ткани мира, ведущих в иные измерения. Само собой разумеется, из трещин сразу полезли всякие твари, которые начали убивать население Гладстоуна. Конечно, в числе первых жертв оказалась и семья Коппера, при этом сам он, можно сказать, выжил... Душа как-то там выпала из тела и существование его поддерживает волшебница Dawn своими заклятьями (в этом, кстати, нет ничего странного. Из Гладстоуновских обитателей еще и не то выпасть может. Взять хоть главного героя «Стражей Судьбы» Лютера: он вообще время от времени становился то ящерицей, то каким-то монстрюгой). После этой небольшой неприятности ему необходимо посетить все пять миров, найти там свою душу и закрыть за собой порталы, причем желательно до того, как Гладстоун будет окончательно уничтожен. Тут, как нельзя кстати, выясняется, что Коппер — один из претендентов на трон, что автоматом добавляет ему несколько высокопоставленных врагов в Гладстоуне. Главный редиска (садист) тут, в отличие от большинства других ролевых игр, вовсе не «абсолютное зло», которое злом было и злом будет, пока не убьют, а вполне нормальная личность, которая поначалу даже пытается помочь Копперу.

Достоинства нового графического движка включают в себя шикарные огненные эффекты и прозрачные окна. Не полигонами едиными!

Хотя в LOL3 и не будет такого стандартного для RPG понятия, как «партия», все же воевать вы будете не в одиночку: повсеместно за вашим героем будет летать такой вот ангел-хранитель.

Lands of Lore III можно отнести как к ролевым играм, так и к квестам, что, по замыслу создателей, должно понравиться любителям обоих жанров.

Пока Коппер ищет осколки зеркала для затыкания трещин, игрок попадает в различные миры, что, по замыслу разработчиков, должно являться еще одной особенностью, отличающей эту игру от иных, ей подобных. Благодаря этому сюжет не привязан к стандартному фэнтэзийному миру. Хотя, на мой необъективный взгляд, достижение это весьма сомнительное. Понятно ведь, что легче взять кучу идей и запихнуть все в одну игру, чем детально проработать один мир. Может сюжет это и украсит, но уж точно не саму игру. Кстати, один из этих миров — Земля, правда, после конца света, поэтому там несколько неуютно, что тоже меня не особенно радует, как и любая другая пропаганда упаднических настроений (пристрастия авторов не обязательно совпадают с пристрастиями редакции. — *Прим. ред.*).

Lands of Lore III можно отнести как к ролевым играм, так и к квестам, что, по замыслу создателей, должно понравиться любителям обоих жанров. Хотя, конечно, есть вероятность, что именно из-за своей двойственности она не порадует ни тех, ни других. Как говорится: «За двумя зайцами погонишься — вылетит не поймаешь». В некоторых отношениях Lands of Lore III будет более похожа на классическую РПГ, чем даже первая часть саги. Добавлены такие нововведения, как гильдии. Игроку предлагается присоединиться к одной из гильдий, что позволяет использовать различные способности. Более того, этот выбор повлияет на дальнейшее развитие сюжета. Одни и те же загадки можно решить разными способами, например, если воину проще вломиться куда-то и учинить резню, то вор предпочтет аккуратно взломать замок и пробраться куда ему там надо. Можно присоединиться и к нескольким гильдиям сразу, правда, это замедлит обучение различным умениям. Всего существует их четыре: «Железное Кольцо» — гильдия воинов, место, где можно разжиться оружием; «Таламари» — мистическое братство волшебников, источник заклинаний и магических книг; сборище целителей и священников — «Орден Зяблика» и, наконец, «Бакканал» — гильдия воров, учащая отравлять, красть и тому подобным наукам.

Каждая из четырех гильдий может предоставить некую тварь, которая будет помогать игроку в его поисках. Будем надеяться, что эти «ангелы-хранители» будут все-же именно помогать, а не мешать, как в некоторых других играх (а то знаем мы таких помощников, которые любят стоять на линии огня или стрелять по врагам через нас). Воины предлагают Железного Голема, способного охотиться, разведывать и, разумеется, рубить врагов. Маговский помощник собирает магическую энергию, лечит и ищет еду. Гомункулус, предоставляемый гильдией целителей, собирает всякие растения, нужные лекарям в работе, а Тень из гильдии воров может шпионить и воровать. Такой помощник может быть ранен или даже убит в бою, однако его можно воскресить специальным заклятьем. Заклинаний для помощников существует целая куча. С помощью них можно усилить такую тварь, защитить ее и даже смотреть на мир ее глазами. Игрок не может иметь более одного такого существа одновременно, но оно не обязательно дается гильдией, к которой принадлежит персонаж. Очень неплохо действует, например, целитель, который сам по себе не является таким уж опасным оппонентом, охраняемый Железным Големом. Вроде как «святой человек», зла никому не причинил, а с другой стороны — ручками безмозглого голема залил кровищей окружающее пространство.

Как и в двух предыдущих частях саги, управление тут лежит в основном на мышке, правда, по утверждению разработчиков, оно в очередной раз улучшено. Неплохим нововведением обещает быть автоматический журнал, способный записывать все события, происходящие с игроком по ходу их, собственно, происхождения. Туда будут записываться все новости: задания, оружие, монстры и тому подобные явления. В автоматическом режиме работает и карта, зарисовывающая местность, по которой проходит персонаж.

В Lands of Lore III Westwood Studios продолжила свои эксперементы с воксельной технологией. В последнее время в большинстве игр используются полигональные 3D-персонажи, что, по мнению специалистов из Westwood, неприемлемо, так как на экране может находиться слишком малое количество объектов. При использовании воксельной технологии этот недостаток отсутствует. Одними из первых экспериментов в области этой технологии были Lands Of Lore II и Blade Runner, но с тех пор этот метод был значительно усовершенствован.

Итак, игра обещает быть небезынтересной. Если вы не играли в первые две части саги Lands of Lore, не следует бояться, что вы ничего не поймете в мире Гладстоуна. Игра построена так, что одновременно обладает совершенно независимым сюжетом и, следовательно, будет понятна тем, кто попал в этот мир впервые; при этом опытные игроки будут рады пройтись по знакомым местам, посмотреть, как они изменились со времен первых двух Lands of Lore. Все-таки сколько лет вас там не было, а ведь всякие разработчики и тестеры в ваше отсутствие ходили по местам вашей боевой славы и могли превратить Гладстоун неизвестно во что...



3D-экшн из четырех пар глаз

Hired Guns

Кончилось все так, как и следовало ожидать, — войной корпораций. Масштабные сражения унесли с собой огромное количество солдат, техники, несколько колоний, незамеченных в пылу боя, и истощили финансы. И тогда война перешла в другую фазу — старые соперники стали использовать небольшие шпионско-диверсионные группы...

Роман Шиленко

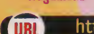
Активно разрабатываемый сейчас проект Hired Guns (HG) является представителем «новой волны» в среде экшн-игр, к которой также относятся такие готовящиеся к выходу и уже появившиеся игры, как Daikatana, Rainbow 6 и Anachronox. Главному герою больше не придется спасать мир в гордом одиночестве, теперь ему составит компанию толпа столь же отъявленных джентльменов и джентльвуменов. Новыми будут только технологии, а основная идея взята из одноименной игры для Amiga пятилетней давности.

В недалеком будущем нашу планету ожидают... Ну это вы и сами прекрасно знаете — перенаселение и экологические катастрофы. Старушка Земля постепенно превращается в сморщенное яблоко, и тут в чью-то светлую голову пришла мысль: «А не убраться ли нам подальше от Солнечной системы?». Сказано — сделано. Три самые могущественные корпорации Земли — Tesseract, Betelov и Grenworld (хм, а где же Microsoft?..) — примерно в одно время создали двигатели для межзвездных полетов, и это положило начало колонизации Вселенной человеком. Во все стороны понеслись космические корабли с миллионами колонистов на борту. Резвее всех оказался колонайзер Tesseract'a, основавший первое поселение в системе Luyten где-то в одиннадцати световых годах от некогда голубой планеты. Освоение нового пространства вызвало небывалый экономический подъем, развернулась межзвездная торговля. Кончилось все так, как и следовало ожидать, — войной корпораций. Масштабные сражения унесли с собой огромное количество солдат, техники, несколько колоний, незамеченных в пылу боя, и истощили финансы. И тогда война перешла в другую фазу — старые соперники стали использовать небольшие шпионско-диверсионные группы...

Наличие у героев определенного набора навыков, которые развиваются со временем, создает небольшой привкус RPG, но это скорее иллюзия. Нет ни начального построения персонажей, ни возможности выбора героев. Все, что у вас есть, это четверка наемников с раз и навсегда установленными умениями. Kircher, идейный вдохновитель отряда, сам восстанавливает здоровье со временем и умеет лечить остальных. Myriel умеет подключаться напрямую к компьютерам и путешествовать в виртуальном пространстве для выкапывания необходимой информации, при этом ей придется воевать с компьютерными вирусами и багами. Rorien обладает ночным зрением, что сыграет решающую роль на некоторых уровнях. Ваша главная огневая мощь — Osverger, специалист по тяжелому вооружению. Он будет весьма кстати, когда «хирургическое» устранение проблемы станет затруднительным. Поскольку герои настолько фиксированы, не стоит удивляться тому, что после гибели кого-либо из них вам просто выдают его клона, правда, с обнуленным икспириенсом. В ходе вам придется выполнить множество заданий, многие из которых требуют наличия того или иного специального навыка. Поэтому старайтесь не расходовать жизни наемников понапрасну, и у вас будут все шансы на удачное прохождение.

Ключевой момент в игре — это одновременное управление всеми четырьмя наемниками, реализованное на движке Unreal. Экран разделен на 5 частей. В самом большом окне вы управляете текущим персонажем, в трех небольших окнах снизу — мир глазами остальных членов вашей группы, справа — панель управления. Необходимость отображения меняющейся ситуации с четырех разных точек наводило на грустные мысли о грядущих тормозах, но уже альфа-версия продемонстрировала высокий framerate. Контрольная панель позволяет отдавать подчиненным разнообразные приказы. Большинство определяет боевой порядок: кто кого прикрывает, кто за кем идет, рассыпаться, собраться и так далее. Отдельно каждому солдату можно приказать сесть в засаду, патрулировать какой-нибудь участок и задать огневой сектор. Если раньше вся тактика сводилась к

Паспорт

Жанр:	action
Разработчик:	Devil's Thumb Entertainment
	http://www.devilsthumb.com
Издатель:	Psygnosis
URL	http://www.psygnosis.com
Дата выхода:	весна 1999 года



Главному герою больше не придется спасать мир в гордом одиночестве, теперь ему составит компанию толпа столь же отъявленных джентльменов и джентльвуменов.



В игре используется движок от Unreal, позволяющий смотреть на окружающий мир сразу четырьмя парами глаз — по числу наемников.



Hired Guns сделана в стиле киберпанк и вызывает ностальгические воспоминания о System Shock.





Это не простой ребенок, а профессиональный самоубийца Grenade Kid. В качестве приветствия дайте залп изо всех стволов.



Контрольная панель создает простор для тактической мысли.



Изредка игра возвращается в привычный формат 3D-Shooter'a.

мучительным раздумьям — шлепнуть врага из шотгана или оказать ему честь быть распыленным залпом BFG, то теперь все стало значительно круче. Обходные маневры, ловушки — к вашим услугам. Все отдаваемые вами распоряжения записываются в виде макросов с тем, чтобы потом вызывать их по горячим клавишам. Кстати, тот же движок и разделенный экран будет использован в X-Com: Alliance от Microprose. Иногда игра входит в режим стандартного 3D-Shooter'a, в котором доступен только один персонаж. Так будет, например, в путешествиях Myriel по киберпространству.

Если раньше вся тактика сводилась к мучительным раздумьям — шлепнуть врага из шотгана или оказать ему честь быть распыленным залпом BFG, то теперь все стало значительно круче.

В плане графики особых изменений по сравнению с Unreal'ом не замечено: те же добротно сделанные реальное освещение, отражения, туман и все такое. Возможно, сама игровая среда будет чуть более интерактивной: появится больше разрушаемых предметов, кое-что можно чинить, некоторые виды техники доступны для управления. Уровни несколько подросли в высоту, на них стали встречаться не относящиеся к делу гражданские лица.

Каждая из трех корпораций имеет свою направленность — военное дело, высокие технологии и биогенетику. Это объясняет разнообразие монстров. Ряды ваших противников состоят из андроидов — безволосых склизских страшилищ мертвенно-белого цвета, с глазами, похожими на сваренные вкрутую яйца, роботов — крепких ребят с запрограммированным инстинктом почтительности и непреодолимой тягой к стаканчику машинного масла, терминаторов, мутантов, антропофагов, бородатых мужиков времен мексиканской революции и других симпатяг, которых не принято упоминать за обедом или на ночь. Любимый персонаж разработчиков — некий малыш-камикадзе, увешанный взрывчаткой, как новогодняя елка игрушками. Его IQ хватает только на то, чтобы подбежать к вам и нажать заветную красную кнопку. С оружием и снаряжением проблем тоже нет. Бензопила, пистолеты, метатели дротиков, лучевое и плазменное оружие, мины-пауки, реагирующие на появляющиеся поблизости цели, ручные гранаты ослепляющего и парализующего действия, генераторы силовых полей, применяемые для временного блокирования проходов...

Многопользовательский режим приобрел некоторые особенности. В игре по локальной сети или через Internet одновременно смогут принимать участие до 8 человек, а это значит, что общее число наемников достигнет 32! «Вот теперь мы похохочем», — сказал бы на это один известный истребитель плюшек. Те, кому это изобретение не придется по вкусу, смогут рулить одной командой. При этом в нижних окнах вы сможете наблюдать то, что видят ваши соратники. Может, это и есть будущее режима cooperation? 

...А пиво можно поставить и рядом с монитором

Expert Pool

Иван Шаров

Разработчики из Visual Sciences справедливо решили, что в нынешних бильярдах явно не хватает жизни. И вот в Expert Pool впервые появятся трехмерные фигуры игроков, которые будут бродить вокруг стола, наблюдать за матчем, пить пиво и вообще создавать атмосферу.

Паспорт

Жанр: бильярд

 www.psygnosis.com

Разработчик: Psygnosis
Издатель: Visual Sciences
Дата выхода: весна 1999 года

Казалось бы, после выхода Virtual Pool 2 все разработчики бильярдных симуляторов должны были закрыть свои проекты и заняться выпуском 3D-шутеров. В Virtual Pool предусмотрено абсолютно все, кроме прокуренной атмосферы кабака и кружки пива на бортике стола. Ан нет. Люди по-прежнему делают компьютерные бильярды, и мало того, похоже, весной нас ждет игрушка, способная отобрать у


ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ
SUPER
Super Grace Electronics Ltd.
FLAT B. 6/F., YEE LIM INDUSTRIAL BUILDING, STAGE 3, 6-8 KIN CHUEN STREET, KWAI CHUNG, HONG KONG.
TEL.: (852) 2414 6161, FAX: (852) 2413 1515, 2413 1533.



VP лавры лучшей в своей области.

Разработчики из Visual Sciences справедливо решили, что в нынешних бильярдах явно не хватает жизни. В VP2, конечно, есть возможность включить фоновые интерьеры, но выглядят они весьма посредственно и совершенно пусты. И вот в Expert Pool впервые появятся трехмерные фигуры игроков, которые будут бродить вокруг стола, наблюдать за матчем, пить пиво и вообще создавать атмосферу. Отныне если шар улетает со стола, то не просто пропадает в темноте, а с характерным стуком падает на пол и закатывается под лавку. Для выполнения особо сложных ударов теперь надо будет залезать на стол ногами, а если даже со всеми допустимыми выкрутасами сделать удар по правилам не получается, значит не судьба: как известно, хотя бы одна нога игрока должна находиться во время удара на полу, и потому некоторые шары достать невозможно. Помимо этого, в зависимости от степени извращенности, с которой вы собираетесь ударить, в Expert Pool будут возможны и осечки (если вы бьете из-за спины, задрав левую ногу за правую руку, у вас будут все шансы не попасть кием по шару). Таким образом, появление людей вокруг стола должно не только эстетически радовать, но и несколько повышать реализм происходящего.









Игра может происходить и на стадионе (где расставлено сто столов, бродят толпы народу, и стоит страшный шум), и в маленьком прокуренном баре, и в элитном клубе, и в подвале гаража, и в рокерском кабаке.

Впрочем, красивые картинки и возможность осечек, конечно, хороши, но любой бильярдный симулятор ценен не ими, а именно реализмом. И тут соревноваться с Virtual Pool весьма непросто. Но Psygnosis подошел к этому делу крайне серьезно и прилагает массу усилий, чтобы действо на столе было не менее примечательно, чем происходящее вокруг. Впервые в качестве консультанта был приглашен производитель элитных бильярдных столов — фирма Kasson, которая не только проследила, чтобы шары вели себя на сукне правильно, но и лицензировала игрушку: в ней будет несколько столов, каждый из которых по внешнему виду и динамике в точности повторяет одну из моделей фирмы. Не менее серьезно прорабатывается и физическая модель поведения самих шаров.

В Expert Pool пятнадцать разных вариантов «пула», включая снукер, английский и американский варианты, трехшаровый и прочая. Естественно, на русский бильярд нет и намека (разрабочику, включившему его в свою игрушку, надо будет памятник поставить). Традиционен набор режимов игры: дружественная встреча, несколько режимов турнира (по олимпийской системе и с сеткой), тренировка хитрых ударов и, разумеется, учебник по бильярду. В последнем снялась лучшая женщина-бильярдистка мира, Элисон Фишер, которая разъясняет новичкам азы игры, демонстрирует всякие свои хитрые приемы. Впрочем, в отличие от Virtual Pool, разработчики не гарантируют, что вы станете лучше играть в настоящий бильярд, воспользовавшись их игрушкой.









Дополнительные приятные радости включают в себя более 160 разных компьютерных игроков (индивидуальность каждого из них не только в силе игры и излюбленных приемах, но и во внешнем виде), а также огромное количество опций,

связанных с миром вокруг бильярдного стола. Игра может происходить и на стадионе (где расставлено сто столов, бродят толпы народу, и стоит страшный шум), и в маленьком прокуренном баре, и в элитном клубе, и в подвале гаража, и в рокерском кабаке; помимо этого возможно изменение времени дня. Все это сопровождается специфическими эффектами освещения (дневного и искусственного), трехмерным звуком и закадровыми сообщениями настоящего бильярдного комментатора Стива Типтона.

В Expert Pool будет возможно играть не только в одиночку, но и через сеть. В последнем случае предусмотрена поддержка до шести игроков, которые смогут соревноваться тремя командами по два человека в локальной сети, а также через Internet. Разработчики обещают, что к весне интернетовские игроки смогут создавать собственные соревнования с неограниченным количеством участников.

В общем и целом, учитывая нынешнюю экономическую ситуацию, которая вывела внушительное количество людей из числа завсегдатаев бильярдных залов и кабаков, Psygnosis собирается выпустить очень полезную игрушку. Конечно, трудно заменить атмосферу настоящего прокуренного бара компьютерным суррогатом, но господа из Visual Sciences прикладывают все усилия к тому, чтобы недостатки свелись к отсутствию дыма в воздухе, толпы вокруг и пива на бортике; первые две вещи легко исправляются, а пиво, в конце концов, можно поставить и просто на стол рядом с монитором. Лично я с нетерпением жду этой игрушки. Будем надеяться, что Psygnosis не закроет этот проект, как оная фирма любит иногда в последний момент поступать.



Игра может происходить в самых разных интерьерах; в основном это кабаки, конечно, но кабаки разного уровня.



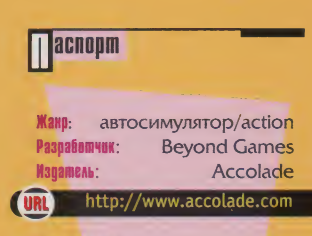
В Expert Pool будет 160 компьютерных оппонентов, вот двое из них.

К нам едет очередной Безумный Макс

Redline

Роман Шиленко

В недалеком будущем мировое правительство пытается остановить медленную, но верную деградацию человеческой цивилизации. Эти попытки выливаются в ряд экологических катаклизмов, после чего какие-либо дальнейшие усилия не имеют смысла. Корпорации и правительства окапываются в городах-крепостях, а остальной мир окончательно сходит с ума, и на Земле устанавливается царство анархии, одним из эффектов которой стало появление на дорогах моторизованных банд.



Паспорт

Жанр: автосимулятор/action
Разработчик: Beyond Games
Издатель: Accolade
URL http://www.accolade.com
Дата выхода: март 1999 года

Мысль взять курс на новые технологии зародилась в лучших умах Accolade пару лет назад, и они решили немедленно развернуть работы над первым проектом, поддерживающим 3D-ускорители. Честь стать «первым блином» выпала на долю Redline, симулятора автомобильно-пешеходных войн, сочетающего в себе Interstate-76, Carmageddon и Death Track (правда, только убеленные сединами игроки вспомнят эту античную игру от Activision), с одной стороны, и Quake — с другой. «Ком» получился просто на 5 баллов. Работы над проектом то прерывались, то возобновлялись с новой силой. Казалось, что игра вот-вот увидит свет, но всякий раз то находились причины этого не делать, то технологии делали очередной скачок, и приходилось выдумать что-то новое, чтобы привлечь интерес публики. Например, Accolade вдруг вспомнила, что является одним из родоначальников жанра автосимуляторов, и решила потеснить позиции серии Need For Speed от Electronic Arts, бросив все ресурсы на скорейшую разработку Test Drive 4 (и это при том, что Test Drive 3 был выпущен аж в начале 90-х) и Test Drive 5, который уже использовал технологию 3D-ускорения. Группа разработчиков, скрывающаяся под названием Beyond Games, уже засветилась на рынке двумя боевыми автосимуляторами, сделанными для видеоприставок Atari Lynx и Jaguar — ну-ка, поднимите руки те, кому посчастливилось держать в руках подобные артефакты. Мне как-то не доводилось. Таким образом, Redline представляет собой типичный долгострой, подрастерявший за годы новизну почти всех своих идей, в исполнении компании, не имеющей опыта на рынке игр для PC.

Но вернемся к самой игре. Дело происходит в знакомой всем обстановке. В недалеком будущем мировое правительство пытается остановить медленную, но верную деградацию человеческой цивилизации. Эти попытки



Redline представляет собой типичный долгострой, подрастерявший за годы новизну почти всех своих идей, в исполнении компании, не имеющей опыта на рынке игр для PC.





Один без машины — в поле не воин.



Я желаю всей душой: если смерти, то мгновенной, если раны, то большой.



Хорошо смеется тот, кто стреляет последним.

выливаются в ряд экологических катаклизмов, после чего какие-либо дальнейшие усилия не имеют смысла. Корпорации и правительства окапываются в городах-крепостях, а остальной мир окончательно сходит с ума, и на Земле устанавливается царство анархии, одним из эффектов которой стало появление на дорогах моторизованных банд. Кто хочет побольше узнать о таком варианте «светлого» будущего, найдите кинотрилогию «Безумный Макс» десятилетней давности с Мелом Гибсоном. Сюжетная линия Redline поделена на 12 серий, в каждой из которых вам предоставлена возможность не только гоняться за врагами на своих двоих (вот они, гены 3D-Shooter'ов), но и на подворачивающихся под руки различных транспортных средствах. Это заставило пересмотреть понятие «уровня» по отношению к данной игре, ведь игровые площадки должны были быть спроектированы таким образом, чтобы можно было и покататься на хорошей скорости, и обследовать всю область пешком за приемлемое время. Иногда вам придется покидать относительно безопасную машину и бегать самому, так как некоторые миссии содержат комбат внутри помещений. Только учтите, что вражеские водилы, оставшиеся без своих «железных коней», не станут мучиться угрызениями совести и уведут вашу тачку, как только вы завернете за угол. Само собой, на местности вы сможете разжиться оружием, боеприпасами, броней и аптечками. Одерживая победы в сражениях и выполняя задания миссий, ваш герой приобретает опыт и определенные навыки, открывающие ему доступ ко все более разрушительному оружию и ведущие его к главной цели игры — захвату власти внутри выбранной банды. Всего в игре задействовано более десятка машин (выбор вооружения и разных примочек за вами) и около пятидесяти видов смертоносного оружия, некоторые из которых встречаются только у определенных группировок.



Расслабиться можно, только сидя в машине, вооруженной тяжелыми пулеметами.

Не стоит палить в эту штуку, даже если очень хочется, — это сердце ядерного реактора.

Все игровые объекты состоят из множества полигонов, поддающихся разрушению, то есть строения и машины конкурирующих группировок смогут хранить красноречивые следы вашей деятельности — рваные пробоины от снарядов и пуль, а местность будет усеяна трупами и горящими обломками. Для изображения различных ландшафтов, зданий, машин, динамического освещения, взрывов и залпов потребовался новый трехмерный движок со встроенной поддержкой 3D-ускорителей. Тем самым были убиты сразу два зайца — качественное изображение при высокой скорости смены кадров.

Самое пристальное внимание уделено multiplayer'ному режиму, именно на нем будут сфокусированы усилия всех разработчиков в оставшиеся до выхода Redline месяцы. Обещаны поддержка одновременной игры до 16 человек по локальной сети или через Internet, многочисленные опции и 5 специальных многопользовательских уровней. Способность героя бегать и изменение настроек машины в multiplayer'е сохранятся. Accolade бросил по Internet призыв к будущим фанатам Redline объединяться в банды, похожие на кланы в Quake, с тем, чтобы добавить остроты боям команды на команду, главной «изюминке» игры. По мнению ее создателей, именно эта возможность обеспечит Redline большую аудиторию, чем та, что была у Interstate-76, чей multiplayer позволял устроить только deathmatch «каждый за себя». Получится ли из этого что-нибудь хорошее или же будет «как всегда», мы узнаем всего через пару месяцев. Если выход опять не состоится, то, по-моему, больного можно смело отправлять в морг.

Фанатам английского футбола

Premier Manager '99

Иван Шаров

Вы становитесь боссом одного из футбольных клубов страны и занимаетесь тем, что, ведя его через чемпионаты и кубки, зарабатываете себе известность и деньги. Самое большое и главное достижение — пробиться в европейские турниры. Достигается все это путем покупки-продажи игроков, подписания контрактов с лучшими тренерами, наблюдением за формациями и расстановкой игроков на поле, зарабатыванием денег на рекламных щитах вокруг площадки на своем стадионе и увеличением посадочных мест.

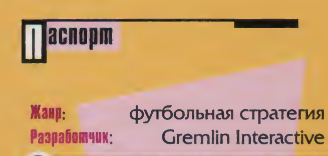
В то время как в области спортивных симуляторов серии от Electronic Arts уже года три как не знают себе равных (хотя отдельные фирмы и пытаются им что-то противопоставить), среди спортивных стратегий существует весьма явная конкуренция без чьего-либо очевидного лидерства. Любители продуманных, глубоких и сложных стратегий и здесь отдают предпочтение малоизвестной серии от EA, а те, кто любит «что попроще», составляют основной контингент потребителей продукции фирмы Gremlin.

Впрочем, Gremlin, достаточно хорошо известная в старые добрые времена, ныне из списка лидеров мировой игровой индустрии пропала, тихонько окучивая великобританский рынок и получая небольшие, но, судя по всему, приличные доходы. В то время как мы с вами, например, можем удивляться, зачем выпускать футбольный симулятор Actua Soccer, который явно на голову ниже своего американского EA-Sport'овского конкурента, игрушка эта в Англии имеет некоторый успех: во-первых, в ней значительно подробнее представлены все дивизионы английского чемпионата, а во-вторых, «что эти янки в футболе понимают?!».

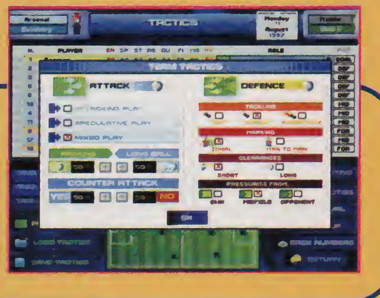
Та же картина и со спортивными стратегиями. Вся серия Premier Manager'ов (коих имелось до сих пор пять штук) ориентируется исключительно на футбольные события на крупнейшем в Европе острове. Вы становитесь боссом одного из футбольных клубов страны и занимаетесь тем, что, ведя его через чемпионаты и кубки, зарабатываете себе известность и деньги. Самое большое и главное достижение — пробиться в европейские турниры. Достигается все это путем покупки-продажи игроков, подписания контрактов с лучшими тренерами, наблюдением за формациями и расстановкой игроков на поле, зарабатыванием денег на рекламных щитах вокруг площадки на своем стадионе и увеличением посадочных мест.

Собственно, можно возложить часть своих обязанностей на компьютерных помощников — например, используя того же тренера, не только обеспечить более высокие качество игры и скорость получения футболистами мастерства, но и свалить на него заботы по расстановке игроков на поле и проведению замен во время матчей. Если нанять менеджера, то можно избавить себя от финансовой волокиты и обеспечить наиболее выгодные условия сделок с игроками и другими клубами. Менеджер же может сам следить за состоянием «пула» свободных от контракта игроков и предлагать выгодные варианты.

Тем не менее основной вашей работой в игре является слежение за состоянием всех имеющихся в наличии игроков. Самое главное заключается в том, что они должны быть довольны и находиться на своем месте. Каждый игрок имеет пачку показателей типа энергии, стойкости, скорости, здоровья, агрессивности, навыков, морали и прочего. По мере участия в играх некоторые показатели (например, навыки) повышаются, в то время как другие (здоровье, например) падают. Грамотными и своевременными перестановками можно и нужно добиться того, что все показатели будут только повышаться. Явление «морали» игрока, более характерное, вообще говоря, для ролевых игр, изменяется к лучшему в том случае, если команда выигрывает и игрок много бывает на поле, и к худшему, если, например, вы подписываете контракт с другим игроком, специализирующимся на той же игровой функции (например, второго левого полузащитника). Большинство игроков имеют очень жестко очерченные рамки «мастерства», и тот же левый полузащитник будет играть раза в











Наблюдение за матчем в текстовом режиме.

Изготовление и торговля сувенирами — важная часть правильно построенного бизнеса.

полтора хуже, оказавшись на правом фланге. Изредка попадаются футболисты, способные играть сразу на двух ролях (как, например, Андрей Тихонов), но стоят они обычно дорого и весьма ценятся.

В игре будет несколько уровней сложности, самый ужасный из которых, по традиции серии, отправляет вас на роль босса одной из последних команд третьего дивизиона с заданием продержаться хотя бы год. Впрочем, как и в предыдущих частях, общий уровень сложности игры, похоже, будет таков, что вывести эту команду из подвала и довести до Кубка чемпионов будет делом не таким уж и сложным, только уйдет у вас на это сезонов семь.

Сами встречи вы сможете смотреть как в трехмерной графике (на несколько усеченном движке от Actua Soccer), так и в виде «бегущей строки» или текстового отчета. Графика сопровождается комментарием одного из известных спортивных журналистов Англии, Бэрри Дейвиса, однако чаще его сообщения попадают совершенно не в кассу (эта болезнь характерна для всех игр серии). Кроме того, на экране вы можете увидеть лишь двухминутные таймы (официальный секундомер, впрочем, показывает 45 мин.), что весьма неприятно, так как получается всего пять-шесть атак за игру. С другой стороны, их обычно оказывается достаточно, чтобы забить пять голов. Вообще уровень забиваемости в Premier Manager явно чересчур завышен. Кроме того, голы обычно залетают в сеть от ноги одного и того же игрока, а именно центрального нападающего, в результате статистика получается такая, что никакому Веретенникову и не снилась.

По сравнению с предыдущими частями, в 99-й версии, помимо стандартной раскладки команд в соответствии с сезоном 98–99, добавилось также такое явление, как суперкубок (его, как известно, слава богу, отменили), в который можно попасть, если быть ну очень крутым менеджером, а также, впервые получить возможность участвовать не только в английском, но и в итальянском чемпионате. В остальном, по сравнению с 98-й версией, есть лишь небольшие косметические доработки интерфейса и, конечно, новый трехмерный движок из Actua Soccer 3.

Рекомендуется фанатам футбольного менеджмента и Великобритании.





К очередному спасению Галактики — будь готов!

Anachronox

Историческая линия игры начинается в отдаленном будущем и окутана туманом мистики, как ей и положено по законам жанра. Вам предстоит бороться с неизвестным вселенским Злом как в нашей галактике, так и в трех других измерениях.

Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик: Ion Storm

URL http://www.ionstorm.com
Издатель: Eidos Interactive

URL http://www.eidos.com
Дата выхода: II квартал 1999 года

Роман Шиленко

Проект Anachronox фирмы Ion Storm является одним из самых странных из объявленных в последнее время. Во-первых, Ion Storm, одним из соснователей которой является Джон Ромеро (ex-Id Software), всегда специализировалась на 3D-Shooter'ах — про Quake хотя бы слышали все любители компьютерных игр независимо от жанровых пристрастий. Во-вторых, сейчас весь их личный состав в поте лица шлифует последние уровни для Дайкатаны (выход запланирован также на I квартал 1999 года). И тут вдруг RPG. Правда, авторы проекта решили не изобретать велосипед и взяли графический движок от Quake 2, но при этом за всем происходящим в игре вы станете наблюдать не глазами ваших персонажей, а от третьего лица. Сражения в режиме turn-based, навеянные, по словам разработчиков, известной серией Final Fantasy, завершают общую картину.

Историческая линия игры начинается в отдаленном будущем и

окутана туманом мистики, как ей и положено по законам жанра. Около трехсот лет назад были обнаружены первые артефакты давным-давно почившей инопланетной расы, и с тех пор они появляются в разных уголках галактики. Среди них попадались и странные виды оружия, и медицинские приборы, и уж совсем непонятно что делающие предметы — все это именовалось

Вы управляете группой максимум из трех человек, один из которых выступает в роли лидера. Состав команды можно изменять в процессе прохождения.

общим словом МисТех (Мистическая Технология). Двести лет назад некий пилот набрел в космосе на один из таких артефактов — Отправитель — гигантскую сферу размером с планету с торчащими в разные стороны тысячами шипов. Его, конечно же, разобрало любопытство, и он помчался исследовать планетоид. Естественно, его немедленно засосало в гиперпространственный туннель и выкинуло в каком-то секторе космоса в виде кучки зараженного радиацией фарша. Впоследствии люди придумали специальные гасители инерции и антирадиационные экраны для гиперпространственных переходов, немного, но хорошо повоевали и стали использовать сеть Отправителей в торговых целях и как общественный транспорт. В центре этой сети располагается Отправитель № 1, внутри которого плавает город Anachronox. Когда-то в далеком прошлом здесь доживали свои последние дни представители той самой расы инопланетян, пораженные неизвестной эпидемией, но теперь это мало кого волнует, ведь в настоящее время он населен последними отбросами человечества — наркоторговцами, ворами, головорезами всех мастей, звездными панками и т. д. Ваш главный герой Сильвестр «Слай» Бутс, межгалактический наемник и детектив, сидит в сомнительном баре, заливая очередным пойлом воспоминания об утреннем сражении с аборигенами. В таком состоянии Слая застает некий благообразный старичок, на самом деле являющийся немного чокнутым ученым Ро Боуменом. Остаток дня доктор Боумен тратит на рассказ о череде таинственных событий в галактике, ведущих к скорому коллапсу Вселенной вообще и распаду планет в частности. По мнению ученого, этот процесс вызван искусственно и необходимо как можно быстрее разобраться с запустившими его силами. Затуманенный алкоголем мозг главного героя не в силах сопротивляться доводам Боумена, и Слай становится во главе очередного мини-Крестового похода по спасению мира.

Вы управляете группой максимум из трех человек, один из которых выступает в роли лидера.



Бой в Улье отличается от обычного комбата, он сделан в стиле Descent.

Кроме Слая и Боумена, в число доступных персонажей входят наемница Стилетто Эниуей (она же старая «страсть» Слая), голографический секретарь Слая Фатима Дуэн, робот-лакей, супергерой — алкоголик Пако Эстрелла по кличке Эль Пуньо (Кулак) и Грумпос, старый длинноволосый специалист по МисТех-оружию. Состав команды можно изменять в процессе прохождения — авторы очень хотели, чтобы игроки оценили преимущества каждого из семерых. В таком составе вам и предстоит бороться с неизвестным вселенским Злом как в нашей галактике, так и в трех других измерениях. Эти персонажи составляют лишь малую часть от имеющихся, а сама игра Anachronox, в свою очередь, тоже лишь небольшая часть большого проекта. Несмотря на то, что она выйдет на двух CD, это будет только первая треть всей истории. Две другие, развивающие сюжетную линию дальше, выйдут позже в виде expansion pack'ов. Пока неясно, будут ли характеристики героев переноситься в следующие части или нет, но одно можно сказать определенно: вам понадобится много свободного времени для прохождения Anachronox'а, так как авторы планируют 189 видов монстров, 449 неигровых персонажей (NPC), 170 мест для посещения, больше сотни уровней и



Сильвестр «Слай» Бутс – главное действующее лицо в Anachronox'е.



В разных уголках обитаемой галактики разбросаны магазины по продаже оружия, брони и спецснаряжения.



7 мини-игр (shooter в стиле Quake, космический бой, как в Descent, и другие). Ion Storm держит в секрете список враждебных созданий и открыла описания только некоторых из них: уличные грабители на улицах Anachronox'а, вооруженные обрезками труб; маленькие злые чернокнижники, поклоняющиеся Хаосу, ненавидящие все живое и иногда выступающие наездниками на чешуйчатых одноглазых демонах; потрошители — лучшие убийцы и специалисты по пыткам в галактике; призрак пирата на деревянной ноге с призраком-попугаем на плече; раджиины, чья раса была практически полностью уничтожена древними инопланетянами, лучше всех владеющие мечом; Na-Tasse — воины-волки, вооруженные огромными топорами.

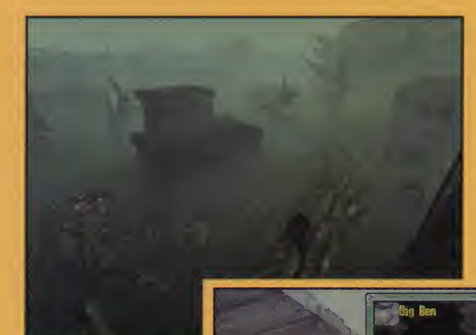
По сравнению с Quake 2 уровни выглядят гораздо реалистичнее, они не являются прямолинейными, и после прохождения их не следует забывать.

Несмотря на используемый в Anachronox модифицированный графический движок от Quake 2, авторы утверждают, что благодаря добавлению 24-битных текстур, реалистичных света и тени, тумана, как в Unreal'е, и использованию внешнего вида «в три четверти» игра будет выглядеть совершенно иначе. Использование новой системы скриптов позволило сделать камеру «разумной» — в каждой ситуации она подбирает такой угол зрения и дальность, чтобы не оставалось деталей, скрытых от вашего взгляда. Такое устройство камеры особенно помогает в сражениях. Основные персонажи состоят при самом детальном изображении из тысячи полигонов, монстры — из 500–700, но специальный алгоритм, оптимизирующий количество полигонов в зависимости от расстояния до персонажа, позволяет быстро рисовать не только их, но и большое число NPC, делая возможным одновременное присутствие на экране до пятидесяти «живых» объектов. Уровни выполнены в сорока различных стилях: здесь есть гигантский инопланетный грузовоз, горные районы, каньоны, древний подземный город, квартал красных фонарей на космической станции, небольшой городок, наполовину погрузившийся в болото. По сравнению с Quake 2 уровни выглядят гораздо реалистичнее, они не являются прямолинейными, и после прохождения их не следует забывать — вполне возможно, что вам потребуется возвращаться на уже пройденные уровни, чтобы найти что-либо пропущенное в первый раз или поговорить с кем-нибудь. Во многих играх анимационные ролики выглядят в сто раз лучше самих игр, поэтому создатели Anachronox'а решили использовать для анимаций тот же самый графический движок, что и для самого процесса игры, плюс скрипты, управляющие движением камеры в такие моменты. В результате количество роликов измеряется десятками, пропадает необходимость использовать AVI- или MPEG-файлы и не всегда приятный контраст между анимациями и процессом игры.

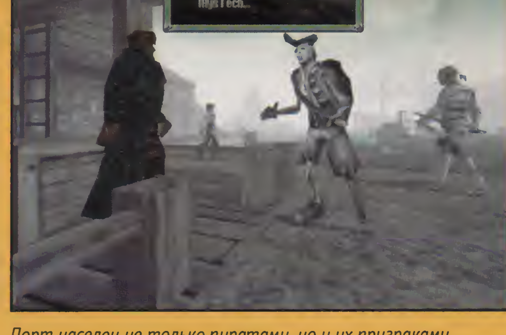


Мекка, пристанище упитанных монахов. Здесь скрыты ответы на многие загадки МисТеха.

Отдельного упоминанния заслуживает звук в Anachronox'е. Диалоги не только озвучены профессиональными актерами, но и используется специальная



программа, разбивающая аудиофайлы на фонетические части и заставляющая губы персонажей двигаться так, как если бы они действительно произносили текст. Возможно, будет



Порт населен не только пиратами, но и их призраками, некоторых из них сопровождают призраки-попугаи.

несколько аудиотреков, но основной упор делается на интерактивную музыку. Каждый персонаж имеет свою музыкальную тему, каждая из планет обладает своим музыкальным стилем. Если сам город встретит вас смесью индастриала и свинга, то потом музыка становится все более психоделической и хаотической, временами достигая металла.

Режим multiplayer представлен двумя видами. Играя в cooperative до трех человек, вы совместно будете раскрывать тайны Вселенной. Ну а в режиме death-match гоняетесь друг за другом. Пока планируется сделать death-match тоже от третьего лица, как и всю игру. Модуль поддержки игры через Internet выпустят уже после выхода самого Anachronox'а. Для повышения интереса к игре Ion Storm собирается поставлять вместе с игрой редактор, позволяющий развивать дальше историю Anachronox'а и добавлять новые персонажи, а также средство написания скриптов для камеры.

Похоже, Eidos решила устроить широкомасштабную атаку на рынок RPG. Судите сами, кроме классических Anachronox и Deus Ex, есть еще две action-RPG — Revenant и только что вышедший в свет Thief: The Dark Project. Единственное, что может помешать своевременному выходу игры, — это уход из Ion Storm в конце ноября группы из девяти разработчиков и дизайнеров, занимавшихся Daikatan'ой и Anachronox'ом и игравших ведущие роли в обоих проектах.


EUROPE
MITSUMI

Black Devil

(Черный Дьявол):

Подается

в коктейльной рюмке.

Компоненты:

— ром Bacardi

светлый — 75 мл,

— сухой вермут — 25 мл.

Украшения:

черная маслина на шпажке



Ползая по Internet, нередко можно обнаружить группы людей, на основе какой-либо игры (или игр) создавших организации, именуемые клубами. Судя по всему, обилие разнообразных игровых миров начало утомлять народ, и он захотел, так сказать, остепениться, бросить якорь в одном из них. Иногда бывает жалко забывать уже пройденную игру, а продолжения ждать долго, да и неизвестно, выйдет ли оно. Будет ли играбельным — тоже вопрос. Вот и объединяется народ в такие клубы — общаются с себеподобными, играют по Сети, создают новые уровни для игр. В некоторых, например клубе «Wing Commander Aces», люди просто пишут свои собственные рассказы по мотивам серии игр Wing Commander. Короче, продлевают себе удовольствие от игры, как могут. Немало клубов возникло и на играх, построенных на основе сюжета «Звездных войн».

Вряд ли в наше время можно найти кого-либо, кто ничего не слышал о мире «Звездных войн» Джорджа Лукаса то есть найти-то конечно можно, вопрос — зачем. Ну да ладно, предположим, что все хоть что-то об этом

Империя наносит

Николай Панков

Первым делом немного истории. Когда-то в прошлом (очевидно, не очень отдаленном) существовала Республика. Управлял ей демократический сенат при поддержке некоего ордена Рыцарей Джедай, члены которого обладали разнообразными мистическими способностями. Постепенно Республику начала разъедать коррупция, Рыцари Джедай «утратили бдительность», стали процветать космическое пиратство и контрабанда. В этот сложный момент сенатор Палпатин, сам, кстати, Джедай, не принадлежавший к ордену, осознал, что ситуация требует немедленного вмешательства, или Республика скатится к анархии и хаосу. Пользуясь влиянием среди некоторых высокопоставленных офицеров космического флота Республики, он взял власть в свои руки, провозгласив себя Императором. Но это не очень понравилось некоторым сенаторам, которые при поддержке правительств некоторых миров, не признавших власть Империи, начали заниматься террористической деятельностью и всячески препятствовать восстановлению мира и порядка в галактике. Во время одного из мелких терактов погиб и сам Палпатин. После его смерти Империя как таковая перестала существовать, остались разрозненные группировки флота, по традиции продолжающие считать себя Империей. Одна из таких группировок — Ударный Флот «Молот Императора». (Найдутся личности, которые начнут заявлять, что все это ересь и ложь, но если кто-нибудь скажет вам так, то знайте — перед вами повстанческий провокатор. О нем следует сообщить куда следует для последующей ликвидации.)

Первоначально «Молот» возник как клуб поклонников игры TIE Fighter, однако вскоре диапазон интересов членов клуба расширился. Так как сама игра была не у всех, кто желал бы состоять членом клуба, инициативные люди подправили X-Wing. Помухлевав с картинками, какой-то гений превратил повстанческий истребитель типа X-Wing в имперский типа TIE Interseptor. Огромное ему за это спасибо от всего прогрессивного человечества. Миссии, само собой, тоже изменились. Когда в свет вышла игра Dark Forces, волна негодования прокатилась по клубу. Стрелять в имперских штурмовиков не хотелось никому. Тогда все те же гении похимичили





мире слышали. Некоторые, правда, ошибочно полагают, что вся сюжетная линия содержится в трех фильмах «Новая надежда», «Империя наносит ответный удар» и «Возвращение Джедая», однако это не так. Сейчас написано около десяти книг, продолжающих сюжет фильма, а фирма Lucas Arts создает новые компьютерные игры, в которых все более детально описывается история противостояния Империи и Повстанческого Альянса. Конечно, некоторые книги не украшают сюжет, а, прямо скажем, загаживают его до состояния мыльной оперы, но при наличии многих авторов, которым нравится сам мир, но явно не нравятся шедевры остальных, так сказать, коллег по перу, избежать этого сложно. Но речь сейчас не об этом. Так как существуют игры, в которых можно принять сторону любой группировки, и при этом обе компании в той или иной степени выигрывают, не противореча, однако, друг другу по сюжету, в Internet появилось довольно много клубов поклонников этих игр. Может быть, я и не совсем объективен, но будучи сторонником Империи, решил написать о клубе «Молот Императора».



еще один удар



и тут. Главного героя заменили на штурмовика, повстанческий пистолет неизвестной конструкции выкинули, а вместо него поставили что-то похожее на оружие, которым пользовались имперские офицеры в фильме. Благо остальное оружее и так было имперским. Потом к клубу примкнули ролевики, что еще более разнообразило жизнь имперцев. Сейчас Emperor's Hammer является самым большим клубом сторонников Империи. Члены его теперь не только создают миссии для любимых игр и обмениваются ими, в клубе есть место и для тех, кому интереснее делать www-странички, издавать проимперские газеты и заниматься тому подобными вещами.

Основная страничка «Молота» — http://www.emperorshammer.org. Оттуда можно попасть на все остальные www-странички, в том числе и в центр вербовки. Туда вам и дорога. Для начала каждому желающему записаться предлагают усвоить, что вот это вот, то самое, куда они попали, это им не сельпо благородных девиц, а вовсе даже и Имперский Флот, а тут нужны лучшие из лучших! К, так сказать, абитуриентам предъявляются следующие требования: надо быть сильным, храбрым, умным и, что самое главное, верным Империи. Потому как иногда и хилый человек может заняться разработкой нового истребителя, трусливые порой тщательнее планируют операции, а безумец в кабине истребителя вселяет ужас в жалкие душонки противника но только беззаветно преданный Империи солдат способен на такие подвиги!!! Извините, занесло.

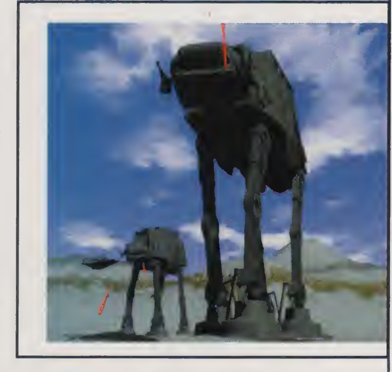
Если вы считаете, что отвечаете этим требованиям, то вперед. «Молот Императора» предлагает вам различные возможности развития карьеры — от инженерной работы и исследований в области навигации до пилотирования истребителей и даже более крупных кораблей. При этом ваша карьера не будет стоять на месте. По словам кого-то из великих (да не тех великих, а тех, что в командовании): «Быстрое



продвижение по службе ограничивается только вашими амбициями и верностью Империи!» Ну, конечно, и тут не обошлось без стандартной хохмы всех вербовщиков «запишись в армию — увидишь мир». В обращении к имперским подданным от имени руководства флота красиво расписывается, как вам будет хорошо, когда вместе с уже вступившими в армию вы поможете очистить галактику от криминальных элементов, несущих угрозу закону и порядку, ну и все в том же духе. В подробности вдаваться не буду, так как не считаю, что такие лозунги, где основной упор делается на «надень форму и тебя будут уважать», могут повлиять на желание человека записаться. Я не понимаю, тебе чего надо, чтоб был мир и порядок или чтоб тебя уважали за то, что одет так же, как и борцы с врагами общества?! Где она, верность идеалам-то, ась?!!

Записаться можно не только во флот — можно выбрать одну из подгрупп, где и проходить дальнейшую службу. Подгрупп всего восемь, и каждая из них уникальна. Периодически начальство обещает внедрить еще несколько, но уже скоро год, как обещает, а никакого прогресса. Начнем по порядку: Hammer's Fist — элитное подразделение штурмовиков, прошедших специальную тренировку и с тех пор выполняющих операции специального назначения, например, штурм какой-нибудь базы или взятие на абордаж корабля. Не совсем ясно, как в условиях партизанской войны могут быть другие операции, но мы оставим это на совести тех, кто придумал такую формулировку. Говоря проще, члены этой группировки — поклонники 3D-экшн игр, которые бегают по созданным командованием уровням разных стрелялок и выкашивают повстанцев и прочих врагов Империи. Для этих целей используется в основном игра Jedi Knight, хотя некоторые предпочитают Dark Forces, Doom, оба Quake или Duke Nukem 3D. Время от времени проводятся сражения в Internet, правда, обычно между имперцами, так как повстанцы почему-то редко там проявляются.

Следующая подгруппа — «Темное Братство». Состоит оно из рыцарей Джедай, выбравших темную сторону силы. Эти милейшие люди живут под лозунгом «Мы не ждем уважения от других, но они боятся нас достаточно, чтобы дать его». Страх у них считается самой важной эмоцией, в связи с чем они всячески его культивируют. Как говорит начальник братства Grand Master Khyron: «Страх сильнее всех кораблей и флотов галактики». Внутри братство делится на кланы, а в каждом присутствуют рыцари Джедай двух типов — одни бегают и, опять же гасят врага световыми мечами (для чего используют Jedi Knight), в то время как другие предпочитают уничтожать повстанцев из кабины истребителя (полеты проводятся на TIE Fighter и на X-Wing vs. TIE Fighter).

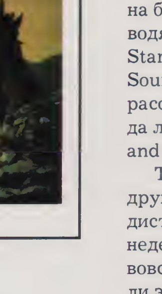


Особая песня — Infiltrator Wing. Эти ребята, хоть и были отбросами общества, называющими себя «Повстанческий Союз», но вовремя одумались, признали свои ошибки и с покаянием пришли служить в Emperor's Hammer. Кстати, вы там, те, которые еще не одумались, запомните — это не самый плохой пример для подражания. Тут служат те, кто увереннее чувствует себя в кабине повстанческого истребителя. Так как в Империи сейчас явственно ощущается нехватка ресурсов, им было



разрешено продолжать службу на своих кораблях, с которыми они, собственно, и сдались. Теперь это подразделение очень любит присоединиться к какой-нибудь повстанческой группировке флота и повести ее в бой на заранее укрепленные позиции. А потом специально засланный человек фотографирует выражение лица командующего повстанческой группировкой, медленно осознающего, что враг, он не только впереди. А вот вы, да, именно вы, можете запросто оказаться на его месте! Да да, это я вам говорю. Сейчас же разворачивайте свои X-Винги, или что там у вас, и летите перевербовываться! Чтобы потом, если, конечно, доживете, было не стыдно рассказывать внукам, как помогали сеять хаос в галактике и нарушать закон!!!

Следующая подгруппа называется The Fringe. Это сборище ролевиков, играющих в Internet в RPG на базе «Звездных войн». Игры проводятся согласно «West End Games Star Wars RPG [TM] Manuals and Sourcebooks». Больше мне про них рассказать нечего, поскольку никогда лично их не встречал и «Manuals and Sourcebooks» не читал.



The Guild — самое место для других врагов Империи, контрабандистов. Пока Империя была целой и неделимой, эти товарищи были нам вовсе не товарищами. Они разлагали экономику, создавали проблемы патрульной службе. Кстати, снабжали повстанцев оружием. Теперь роли поменялись — оружием снабжается «Молот», а проблемы получает Новая Республика. Вообще The Guild образовалась слиянием двух гильдий — Smuglers Guild, которая занимается собственно контрабандой, и Bounty Hunters Guild, где работают те самые добрые ребята, которые в фильме пытались поймать Хана Соло. Почему-то эта подгруппа является одной из самых популярных, очевидно, роль играет хромающая тут дисциплина.

В подгруппе Directorate служит бывший управленческий состав Империи. Тут разрабатывается политика «Молота Императора» в освобожденных системах, постоянно идет поиск новых систем для освобождения. Здесь же разрабатывается тактика флотов. Но основное занятие — разработка и проведение непосредственных операций по освобождению миров от власти узурпаторов. В смысле благо несем порабощенным криминальными элементами планетам. Для этих целей используется игра Rebellion. Если вы стратег, то ваше место именно тут.

Не может обойтись флот и без разведки. Именно этим занимается Intelligence Division — «Глаза и уши Молота Императора», как они сами себя называют. Не пытайтесь представить себе молот с глазами и ушами, это выражение образное. Очень радует фраза, говорящая о том, что эта подгруппа занимается не только поиском врагов в составе флота, но еще и шпионит на территории противника, то есть это наше родное НКВД. Да, кстати, не шпионит, а проводит разведку. Шпионы бывают только повстанческие. Руководство разведки уверено, что против «Молота» постоянно ведутся заговоры, причем не только в Сети, но и в реальной жизни, и этот народ самоотверженно ведет борьбу с врагами, то есть если в душе вы «боец невидимого фронта», то вам сюда. Более подробно о работе разведки я распространяться не буду, мало ли кто это все прочтет, а информация все-таки секретная.

Но наиважнейшая подгруппа флота — Corporate Division. Самые блестящие умы империи собрались тут и напряженно думают над серьезнейшими проблемами. А именно: как бы приспособить побольше игр для нужд Emperor's Hammer'а. На счету этих бойцов пробирки и кульманы, такие научные открытия, как создание корабля TIE Interseptor для игры X-Wing и им подобные. Тут же создаются новые уровни и миссии для остальных подгрупп, проектируются новые корабли. Служат тут люди, которые не стесняются копаться в кодах и изменять игрушки по своей надобности.

Короче, как говорится в имперском стишке для подрастающего поколения: «Все подгруппы хороши, выбирай на вкус». Если проблемы Империи вам не безразличны, если мысль о повстанческих террористах, дорвавшихся до власти, приводит вас в бешенство, ваше место в составе флота. Ура, товарищи! Слава Империи! Наше дело правое, мы победим!!!

Screwdriver:

Подается

в бокале «Хайболл»

Компоненты:

— водка «Кремлевская»,

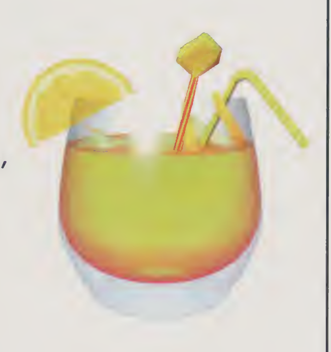
— 50 мл,

— апельсиновый сок,

— 100 мл.

Украшения:

долька апельсина.



На словцо «движок» я натыкаюсь постоянно по нескольку раз за день: на игровых сайтах, в игровых журналах, в разговорах с любителями поиграть. И всякий раз ловлю себя на том, что каждый, произнося это слово, вкладывает в него свое понятие. Вот и захотелось мне разобраться, что же такое движок и какие они бывают. Разобрался. Делюсь.



Пламенный мотор

Антон Самбуров

Оказывается, движки (они же — engines, кстати, второй вариант куда как красивше и романтичнее) есть не только в навороченных трехмерных стрелялках, гонялках и леталках.

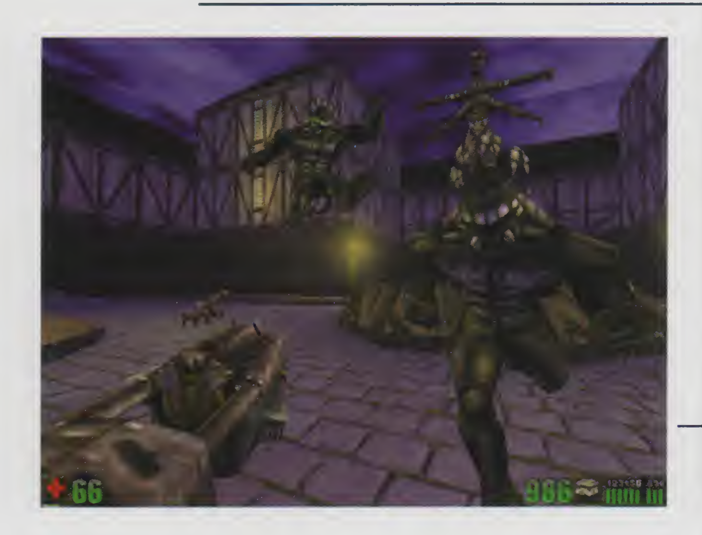
Та часть, которую можно назвать engines, имеется практически в каждой игре, будь то 3D-бродилово-стрелялово, квест, RPG или стратегия, тем более RTS. Что же такое этот загадочный engine?

Популярной эта тема стала после появления и активного развития трехмерно-стрелятельно-летательно-ходительного направления. Видимо, потому, что стала заметна недостаточная производительность компьютеров, и встал вопрос: «А почему, собственно?» И тут вдруг выяснилось, что любая игра — достаточно сложная конструкция в смысле «программа». И что она, как и самые сложные программы — операционные системы, может иметь все блестящие атрибуты: ядро, интерфейс пользователя, интерфейс устройств и т. д. Более того, вот, например, Windows начисто лишена искуственного интеллекта (он же AI)... А вот для большинства игр он просто жизненно необходим. Ну а engine занимает в этой карусели самое главное место — центрально-осевое. Именно вокруг него-то все и вертится. О Движок, солнце ты наше! Если кто думает, что у двухмерных игр нет движков, то он глубоко заблуждается. То, что с виду 2D-игры просты, совсем не значит, что их изготовление сильно отличается от изготовления трехмерки. Ее тоже без движка не смастрячишь.

Если говорить сухим научно-непопулярным языком, то engine — это системное ядро программного комплекса (коим, без сомнения, является любая современная игра), написанное на высокопроизводительном языке программирования и обеспечивающее взаимодействие всех компонентов, библиотек, устройств и т. д. Ну что, заскучали, любопытные вы мои? Все, с фундаментальной теорией заканчиваем.

Давно уж прошли те времена, когда каждый разработчик создавая новую игру, заново писал для нее движок. У производителей начали появляться продолжения особо популярных игр, они стали для облегчения работы использовать основную часть предыдущей игры, накладывая на нее новые уровни и персонажей. Более того, удавались эксперименты, когда бралась основа одной игры и из нее изготавливалась совершенно непохожая на предыдущую новая игра. Потом решили это дело стандартизовать (язык с такими словами сломать можно) и стали сразу разрабатывать отдельно ядро, а потом наращивать на нее «мясо» — искусственный интеллект, правила игры, карты и т. д. Назвали это ядро громким





Движок Unreal превосходит Quake Engine при моделировании открытых пространств.

словом engine, что вполне соответствует его функциям.

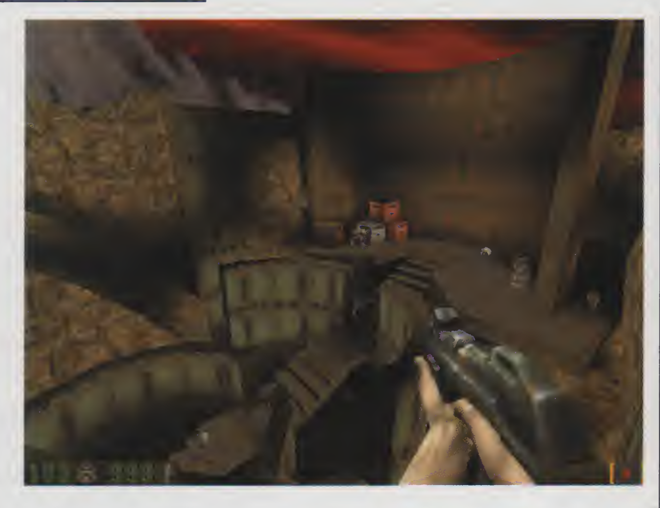
Потом пришел Id Software и был Wolfenstein и был Doom. И было просветление у многих фирм — а зачем самим разрабатывать движки, ежели уже есть все готовое? И стали движки покупаться и продаваться.

Вот и возникло нынешнее разделение труда. Есть фирмы, которые делают очень хорошие движки, а на их основе игры, не отличающиеся ничем выдающимся в плане самой игры и ее сюжета, но в полной мере показывающие потрясающие возможности очередного превосходного движка. И есть фирмы, которые все свое внимание уделяют хорошему сюжету, качественному gameplay, а движок покупают у других фирм в качестве инструмента. И это правильно — каждый должен заниматься тем делом, с которым умеет хорошо справляться. Между прочим, с тех пор и игровые программисты стали разделяться по специализациям. Системный программист занимается исключительно разработкой движка, программист AI пишет искусственный интеллект для монстров и NPC, есть даже программисты игровых интерфейсов... Так мы пришли к сегодняшней ситуации, когда можно и даже нужно рядом с названием игры и ее производителя и издателя указывать название engine, а также его разработчика.

Чем же похожи движки разных компаний, и чем они схожи? На второй вопрос ответ очень прост — практически все современные движки ориентированы на трехмерную графику и использование возможностей, предоставляемых графическими 3D-ускорителями. Что же касается различий движков, то этот вопрос гораздо обширнее и многограннее. Дело в том, что несмотря на учащающиеся попытки использования движков от, скажем, 3D-шутеров при создании стратегий, все же у движков существуют свои «специальности».

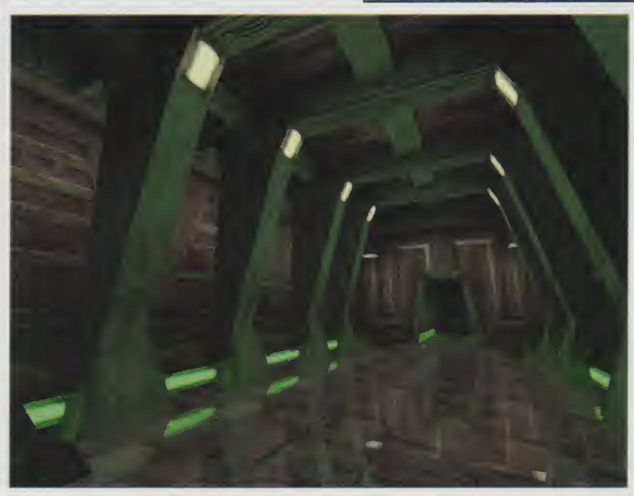
Например, знаменитый движок Quake плохо применим для создания игр типа Trespasser, где требуется моделирование огромных открытых пространств. Квейковский движок предназначен для создания небольших закрытых пространств, на которых он показывает отличную скорость и графику. Вспомните затемненные небольшие помещения и очень маленькое количество таких же минимальных открытых пространств. А потом посмотрите на Half-Life, Hexen II, SiN, которые сделаны на квейковском engine. Сразу видна схожесть этих игр.

Кстати, о движке Quake. Очень многие полагают (и при этом сильно заблуждаются), что Quake и Quake II используют разные движки. Так вот официально существует только движок Quake Engine, который использовался при создании и второй серии игры. В последнее время наметилась склонность компании Id Software делать игры, которые больше похожи на рекламные ролики для показа возможностей QEngine, чем на действительно хорошие игры с интересным сюжетом. Зато этот движок пользуется большой популярностью у производителей игр и похоже, что созданием и продажей новых движков ребята из





Quake I и II сделаны на одном и том же движке — Quake Engine.



Id на хлеб с маслом и даже с красной икрой себе заработают.

Хотя недавно у них появился достаточно сильный конкурент... Правильно, речь идет о компании Epic Megagames и ее хите Unreal. После того, как первые «демы» Нереальности были показаны на E3, многие фирмы призадумались. А на ECTS одна за другой стали объявлять о разработке игр на движке Unreal. Более того, 3D Realms объявила, что отказывается от использования движка Quake при создании игры Duke Nukem Forever и отдаст предпочтение движоку Unreal . Причем к моменту этого заявления разработка игры уже находилась в финальной стадии и геймеры усех краин уже стояли в очередях перед магазинами. И вдруг такой полный назад. Притом, что и денег уже было затрачено немало. Почему?

А все очень просто — 3D Realms понадобилось в Duke Nukem Forever моделировать большие открытые пространства. Вот в этом-то движок Quake как раз и проигрывает (причем существенно) движку Unreal.

Вообще, если совсем недавно были движки для двухмерных и трехмерных игр, то сейчас типов гораздо больше. Доходит даже до того, что в одной игре может использоваться несколько движков. Например, в Might&Magic VI их два — Horizon и Labyrinth. Первый используется для создания открытых пространств, а второй движок отвечает за закрытые помещения, всякие там подвалы, храмы и иже с ними. Кстати, когда достопочтенная Вуда Краш, секретарша Юры Травникова, играла в Might&Magic VI, то жутко похабно ругалась по поводу второго движка. Того самого, который отвечает за подземелья. Грязно выражаясь (Травников научил) и брызжа слюной, она кричала: «Они что этот движок из Вольфа выковыряли?!!!!!» И действительно, подземелья до боли напоминали обстановочку, интерьерчик, так сказать, старого доброго даже не Doom'a, а именно Wolfenstein 3D.

А вообще самые лучшие и качественные 3D-движки пользуются у производителей игр большим спросом. Их применяют не только в экшенах, ездилках и леталках. Что вы скажете, например, о стратегии на движке Unreal? Дада, скоро и такие появятся. Более того, сейчас в недрах одной из западных фирм готовится интересное блюдо — учебник кунг-фу на Unreal'овском движке. «Демку» обещают в первом квартале.

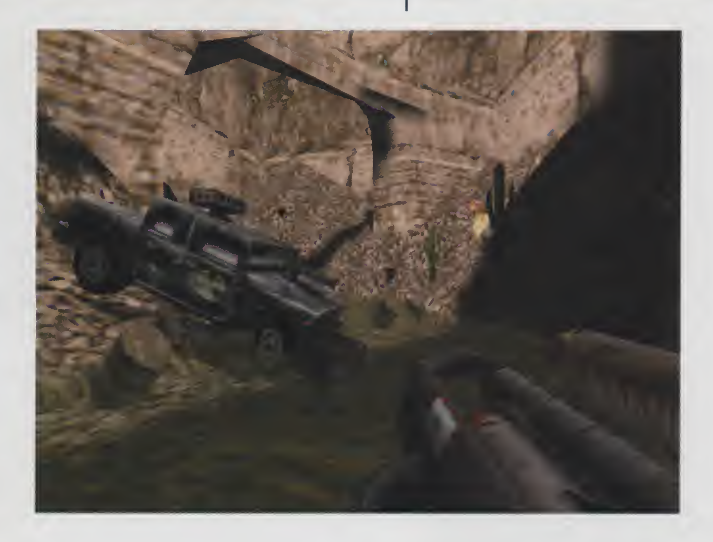
Кстати, в следующем году на арену выйдут еще несколько претендентов на первенство среди трехмерных движков. Давайте посмотрим, что они собой представляют.

Итак, первый кандидат — Prey

Вообще-то это еще тот долгострой. 3D Realms начала этот проект в июле 1995 года, сразу после Rise of the Triad. За несколько месяцев Уильям Скарборо сотворил прототип движка с наложением текстур. В середине 1996 года стало ясно, что движок следует ориентировать только на работу с аппаратными 3D-ускорителями, в частности 3Dfx.

Потом, как обычно, разброд в команде и набор новых людей. А псему движок снова переделали — теперь он смог похвастаться 16-битными текстурами и цветным освещением. Тогда же начались работы по переводу движка на платформу Windows 95/98.

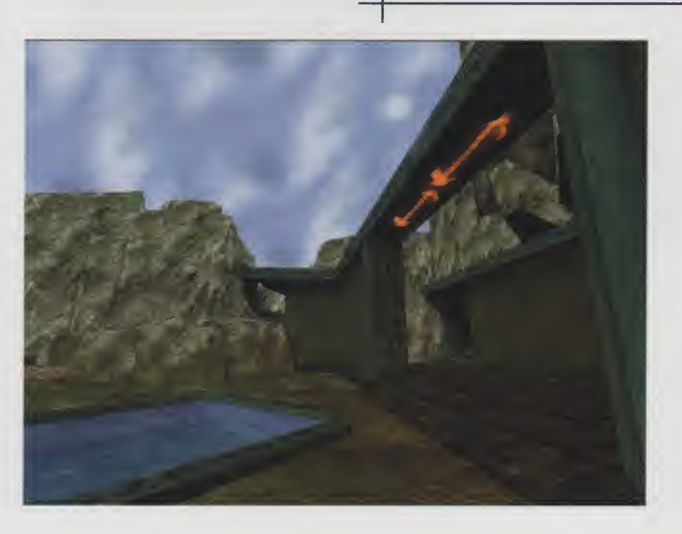




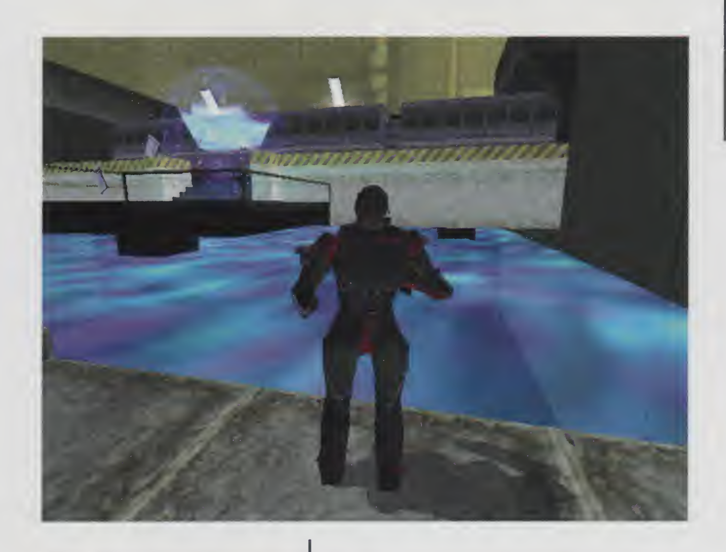
Для создания Duke Nukem Forever движок от Unreal оказался куда пригоднее квейковского.

В начале 1997 года вдруг было решено, что этот движок должен стать не только основой для игры, но и отдельным продуктом, который можно будет использовать для производства других проектов. Так подошли к созданию абстрактной концепции движка Prey, сделали его расширяемым и программируемым. Уже весной 1997 года на ежегодной конференции разработчиков игр CGDC (the Computer Game Developer's Conference) была показана «демка» обновленного движка, которая впечатлила всех.

Самое интересное, что для Prey сделали даже специальную операционную систему PreyOS. Это система в стиле DOS, с командной строкой, консолью. PreyOS нужна для запуска игры, загрузки файлов, настроек и т. д. Кстати, редактор уровней Preditor тоже работает под PreyOS. Это позволяет, создав свой уровень, тут же увидеть его в деле. Prey — один из первых движков, в которых применяется портальная технология построения мира. Структуру уровня можно изменять динамически, мир разделен на области, соединяемые между собой порталами. Получается, что в одном месте (области прост-



ранства) могут находиться одновременно несколько комнат — этакое своеобразное «четвертое измерение». Еще движок хорош тем, что в игре достигается полная интерактивность. Можно все ломать и взрывать. Допустим, нет у вас ключа от двери, но есть связка гранат... И нет больше двери. Стены тоже можете ломать в любом месте, если сил хватит.



Shogo — игра на движке Lith Tech, который вобрал в себя все способности несостоявшегося Direct Engine.

Чем еще может похвастаться Prey? Рассеянным отражением света от любых поверхностей, динамическими тенями... Вообще разработчики очень тщательно подошли к моделированию физических законов окружающего мира, а также погодных эффектов.

Prey использует цветное освещение, то есть если лампа красная или синяя, то все объекты вокруг приобретают соответствующий оттенок. Кроме того, источники света могут передвигаться в пространстве, и количество этих источников может быть большим. Очень тщательный подход к реализации естественного отражения света. Луч света в Prey может быть отражен от любой поверхности, даже от главного героя, каждая текстура имеет свои собственные характеристики отражения.

В движке Prey активно применяется метод использования составных текстур, за счет которого можно избежать пикселизации при приближении к объекту. Prey использует также специальную систему анимации персонажей, которая помогла повысить качество анимации без увеличения количества кадров. Анимация сохранена как схема передвижений «скелета» персонажа, и компьютер будет генерировать нужное количество кадров в зависимости от своих возможностей.

Riot

Очередной 3D-экшн. Где-то даже с примесью RPG. Привычный жанр.



Но движок... Само название Direct Engine вам ни о чем не говорит? Ага, вызывает ассоциации с DirectX? Правильно вызывает. Хотя сейчас этот движок называется LithTech (и не спрашивайте меня, как это переводится и что означает). Дело в том, что начиналась эта разработка на Monolith под покровительством Microsoft, тогда-то это и называлось Direct Engine. Смысл разработки сводился к тому, чтобы выжать максимум из DirectX'a. Однако «не сошлись характерами» и Direct Engine превратился в LithTech.

Этот самый Direct Engine, разработанный Monolith. Данный движок относится к новому поколению, основанному на LithTech — движок, разрабатываемый Mike Dussault (программист из Monolith). Раньше Monolith работал над Direct Engine под покровительством Microsoft. Смысл был в том, чтобы по максимуму выжать все из DirectX. Однако взаимной любви у двух гигантов не вышло и Direct Engine канул в Лету. Зато на его месте, как Феникс из пепла, появился LithTech. Естественно, он вобрал в себя все выдающиеся способности Direct Engine по работе с DirectX. LithTech активно использует API Direct 3D и Direct Sound, так что проблем с поддержкой не возникает, что, в свою очередь, означает надежную и без лишних затрат поддержку ускорителей трехмерной графики и трехмерного звука. По наследству от Direct Engine досталась также система multi-server для расширения возможностей организации сетевых развлечений. Любители поиграть по Internet получили возможность самостоятельно писать скрипты на JAVA-подобном языке. Движок разрабатывался с применением объектно-ориентированных языков и построен по системе клиент-сервер. Именно такая модульная структура дает высокую степень свободы в программировании как разработчикам игр, так и пользователям, которые смогут произвольно видоизменять и редактировать игру.

А вообще на тему новых движков сегодня можно говорить бесконечно долго, так как новинки появляются часто и все претендуют на звание лучшего. Фирмы создают целые подразделения для разработки как движков для своих игр, так и просто движков, на продажу, так сказать.

Сейчас в мире насчитывается более 700 различных движков только для трехмерных стрелялок, а сколько еще их существует для остальных игр даже и представить страшно.

И главное, все создатели считают свой движок самым-самым. В Internet полно «демок-движков», представляющих собой либо плохо слепленные игры, либо видеоролики. Некоторые фирмы, разорившиеся и не успевшие закрепиться на рынке, доходят до того, что с горя выкладывают полные исходные тексты своих движков и всю документацию для свободного скачивания в Internet.

В любом случае даже самый лучший, быстрый, мощный и красивый движок — это лишь полдела в производстве игры. Какой бы навороченной и мощной ни была бы графика, как бы ни была приближена она к реальности, главным в игре все же остается сюжет. Нет интересной истории — нет хорошей популярной игры.

МЕГАХИТ



Здравствуйте, дорогие Мегагеймеры!
Вот оно пришло!
Закрывайте окна-двери, отключайте телефоны, или что там у вас, и немедленно садитесь читать МегаХит! Ничто не должно отвлекать вас от внимательнейшего изучения этой рубрики.
Все мы в детстве мечтали о чуде. Нет, конечно, чудеса в нашей жизни случаются, но их так мало, и они столь не запланированы, что само по себе закономерно и не менее от этого обидно. Да, мы мечтали о приключениях, о путешествиях, о сильных чувствах и звездах в глазах, о славе и подвигах, о признании и богатстве (что душой кривить). Но жизнь скупа и никогда не дает всех благ сразу. К сожалению, в реальной, взрослой жизни совершенно неопровержим закон сохранения всего-чего-бы-то-ни-было. А значит, нам всегда, при любых условиях, чего-нибудь да и не будет хватать. Хватать до полного счастья.
Но вот, опровергая всяческие законы, в нашу жизнь врываются МегаХиты. И все! И начинается праздник. Начинает исполняться новая, а на поверку та самая, давно уже отложенная в глубины подсознания, МЕЧТА. Начинается новая жизнь.
Здесь будет все, все что вы пожелаете. Не важно, будет ли это сегодня или же случится позже, важно, что это непременно случится! Производители ведь не зря свой хлеб жуют. Здесь, на этих страницах вы сможете познакомиться с ВАШЕЙ игрой, с игрой, которую вы ждали и которая наконец нашла вас.
Итак, что у нас сегодня?

Apace-Havoc —
Совершенно неожиданный подарок! Трепещи Jane's, молодежь основательно наступила на пятки. Апач еще куда ни шло, но вот наш родной российский Хавок — порадовал, от души порадовали геймейкеры. Так держать! И еще такее!

Ну и конечно, долгожданный, эпохальный, восхваляемый, презираемый, самый клевый, самый отстойный, обманчивый, монументально-многотонный **Baldur's Gate**! Да, все эти эпитеты принадлежат одной и той же игре. И все в превосходной степени. А с хитами иначе и быть не может, на то они и хиты, чтобы будить в людях сильные чувства. Читайте и играйте!

Enemy engaged — APACHE — HAVOC

Алексей Балицкий





— Ну, кто в своей жизни не хочет очутиться на месте пилота и стрелка современного, напичканного высокотехнологичной техникой боевого вертолета?
— Я!.. Я!.. И я!
— Расстрелять!

Паспорт

Apache-Havoc

Жанр:	Симулятор
Разработчик:	Razorworks
Издатель:	EMPIRE interactive

Системные требования:

ОС:	Win95/98
процессор:	P166/200 МГц
RAM:	16/64 Мбайт
CD-ROM:	4x
Video:	желательно 3D ускоритель

А остальным, я подозреваю, очень повезло. Английская компания разработчиков Razorworks закончила работу над игрой Apache–Havoc. А английская же издательская компания Empire interactive выпустила ее в массы. По словам самих создателей, эта игрушка не только точно симулирует управление двумя смертоноснейшими чопперами мира, но и погружает играющего в увлекательный экшн сражений. Естественно, в большинстве случаев не стоит обращать слишком много внимания на выкрики фирм-производителей. Ребята за время тяжелой созидательной работы устают, переутомляются... могут сказать что-нибудь не совсем соответствующее действительности. Поэтому оценить по достоинству игру придется каждому, кто рискнет ее приобрести. А сделать это я вам очень рекомендую. Доля правды в словах разработчиков, по-моему, очень немаленькая.

Я, правда, никогда в жизни не подрабатывал пилотом вертолета, и как все это происходит в реальной жизни, я сказать не могу. То есть раньше не мог, потому что к игре прилагается учебничек страниц так на сто пятьдесят, если не больше. В нем собрана вся информация по игре и много теории по вертолетному делу. Так что на досуге я окончил заочные курсы летчиков. А что, в жизни все может пригодиться! Кстати о приложениях к игре: есть еще карта клавиатуры, список сокращений и расшифровка аббревиатур. Это очень полезная вещь на первое время, потому что в процессе совершенствования вашего ассовского мастерства будут использоваться практически все клавиши, которые у вас остались, и запомнить поначалу все, мягко говоря, непросто. Но всего через четырнадцать дней ежедневного использования Apache–Havoc вы почувствуете себя намного лучше!

Итак, на чем же добрые дяди нам дадут полетать? А полетать и, кстати, пострелять мы сможем на двух самых-самых в мире летающих машинах уничтожения. Один из аппаратов — вертолет третьего поколения американских ВВС и называется AH-64D Apache Longbow. А второй наш, российский, полное название — MIL Mi-28N Havoc B. (Конечно, Ка-50 был бы еще покруче, но где он, тот Ка-50?) По своим техническим характеристикам эти две модели не сильно, но все-таки отличаются. Ми-28 (Havoc в переводе с английского языка — опустошение, разрушение) более мощный и быстрый, чем Apache Longbow, и способный лететь подальше (на целые пятьдесят километров). Вот что значит «Сделано в России»! Думаю, не стоит приводить здесь полное справочное описание всех систем и частей этих летающих аппаратов, ну ни к чему это.

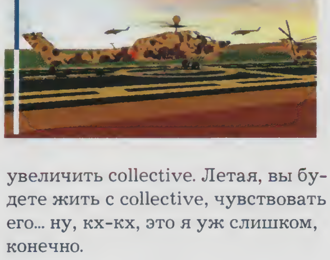
А что там с управлением?

Apache–Havoc — абсолютно неаркадный симулятор, это Симулятор с самой большой буквы! Я бы даже сказал, что это тренажер для пилотов. Управлять вертолетом не так уж и просто (это вам не Extreme Assault! Тем, кто трепетно относится к Jane's Apache Longbow (2), будет, конечно же, легче). Вот три компонента, если можно так выразиться, управления:

Cyclic stick — главный винт, состоит из тонких длинных лопастей, все они крепятся на центральном хабе. Так вот, этот хаб может наклоняться во всех направлениях, чем влияет на направление движения вертолета.

Лучше всего использовать для этого джойстик. Наклоняете вперед — вертолет набирает скорость, назад — тормозит или летит назад, но, как говорила моя бабушка, не так все просто.

Collective — шаг винта. Не вдаваясь в подробности и причины, объясню проще. Увеличивая collective, вы увеличите подъемную силу винта, уменьшая — уменьшите. Выглядит это, как ручной тормоз в автомобиле, в игре — две кнопочки (например «+» и «−»). Представим, что вертолет находится в состоянии Hover, то есть висит в воздухе без движения. Уменьшаете collective — вертолет начнет снижаться, увеличиваете — противоположный эффект. Скорость снижения или подъема будет зависеть от количества изменения collective. Висит вертолет при collective в среднем 65%, это зависит от высоты. Но это все, не трогая cyclic! Если вы висите на любимой или необходимой высоте и захотели полететь в каком-нибудь направлении, не теряя высоты, то происходит вот что: вы наклоняете винт (используя cyclic) в нужную сторону, следовательно, сила, держащая вертолет на одной высоте, уменьшается, и вы начинаете снижаться, летя в нужном направлении. Чтобы этого не происходило, нужно увеличить collective. Летая, вы будете жить с collective, чувствовать его... ну, кх-кх, это я уж слишком, конечно.



Ваша винтокрылая птица доставлена, проверена и заправлена. Вы элита ВВС. Ваша цель — победа и только победа.

Pedals — у вертолета есть еще и хвостовой винт. Вы в курсе, для чего он? Если бы его не было, то вертолет начинал бы вращаться в сторону, противоположную направлению вращения лопастей главного винта. Хвостовой винт создает балансирующую силу, и вертолет остается в полном покое. При чем же здесь педали? А вот причем: уменьшая или увеличивая силу, создаваемую хвостовым винтом, можно заставить вертолет вращаться в нужную сторону. Хитро придумано? Если у вас нет под рукой, точнее под ногой, пары педалей, то для этих целей вполне подойдет пара кнопок на клавиатуре (не кладите мышь под ноги!). Есть одно «но»: такие повороты возможны при скорости вертолета не больше чем 90 км/ч (приблизительно). Если скорость выше, эффект от педалей очень низкий, почти никакой, поэтому все развороты следует выполнять при помощи cyclic.

Чтобы летать на вертолете именно так, как хотите, придется немало потренироваться. Хорошо бы выписать в качестве тренера какого-нибудь аса-профессионала. Из России лучше и дешевле, наверное, но можно и из Америки, чтобы все объяснил и показал наглядно. Ведь даже простую остановку с большой скорости, не теряя высоты, придется отрабатывать. Здесь тоже своя тактика нужна. Описывать все приемы не буду, крыша у меня пока на месте. Зато потом можно почувствовать себя настоящим пилотом! Главное — не увериться в этом. Наверняка, все люди, которые называли себя наполеонами (цезарями) и попадали в психушки, просто переиграли в какие-то конкретные стратегические игры. Тренируйтесь, и все у вас получится!

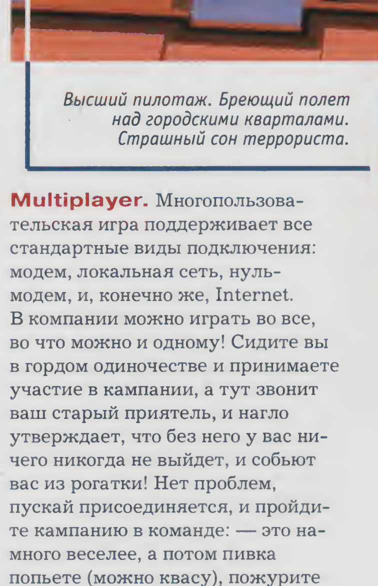


Меню и опции

Select pilot. Можно добавить пилота, удалить или переименовать. Здесь же вся информация о пилоте (Apache и Havoc отдельно): количество сбитых воздушных и наземных целей, количество часов полета, набранные очки, звание, количество удачных и не очень миссий, процент удачных результатов.

Game options. Выбираете различные уровни детализации в игре. Естественно, все High! Устанавливаете тип 3D-ускорителя (поддерживаются практически все, известные потребителю). Отключаете музыку, она только ресурсы ест, а толку никакого. Особого усердия, кстати, к ней никто из Razorworks и не прилагал. Далее выставляете параметры реализма. Например, включаете ветер, или вверяете все защитное снаряжение в руки второго пилота и тому подобное. И выбираете способ контроля над каждым компонентом управления. То есть клавиатура ли это, или джойстик, а может, система типа Thrust Master? Вот такие вот опции.





Высший пилотаж. Бреющий полет над городскими кварталами. Страшный сон террориста.

Multiplayer. Многопользовательская игра поддерживает все стандартные виды подключения: модем, локальная сеть, нуль-модем, и, конечно же, Internet. В компании можно играть во все, во что можно и одному! Сидите вы в гордом одиночестве и принимаете участие в кампании, а тут звонит ваш старый приятель, и нагло утверждает, что без него у вас ничего никогда не выйдет, и собьют вас из рогатки! Нет проблем, пускай присоединяется, и пройдите кампанию в команде: — это намного веселее, а потом пивка попьете (можно квасу), пожурите друг друга за братоубийство или облобызаетесь за победу.



Combat missions

Free flight. Выбираете сценарий, время суток (раннее утро, день и вечер), вертолет и вперед! Летать вы можете по всем картам настоящих кампаний, только враги в это время как бы на каникулах, даже мухи не обидят! Этот режим создан для тренировки и для отдыха. Лично мне было приятно просто полетать где-нибудь для удовольствия. Включишь автопилот, задашь маршрут, а сам изучаешь приборы, глазеешь по сторонам в окна и в оптику. Кофий пьешь. Особенно приятно ночью над морем: на небе звезды, облачка, а если еще и дождь пойдет, поймешь, где верх, где низ — просто умиленье. В этом режиме невозможно разбиться: можно падать, как метеорит, и не бояться ничего. Никаких очков и продвижений по службе вы не заимеете.





Две приборные панели Апача — игровая и реальная. Вторая сильнее обшарпана. Просто ваш вертолет новее!

Dynamic Missions. Выбираете сценарий, вертолет и в бой! Так же, как и в free flight, действия разворачиваются на картах кампаний, только теперь мы можем выбирать различные отдельные миссии (на тему тех, что будут в кампании). Доступность более сложных миссий зависит от вашего звания. Пока вы лейтенант, в вашем списке будет далеко не хилый выбор: это может быть разведывательная миссия, поиск и уничтожение неприятеля в каком-либо секторе, глубокий удар, преследование отступающих сил врага, очистка зоны от средств ПВО противника. Есть миссии по перелету с одной воздушной базы на другую, спасение экипажа сбитого вертолета или самолета, боевое патрулирование. В общем, развернуться есть где, это хороший способ поднатореть перед настоящей кампанией и набраться опыта. Правда, очков и званий вы опять-таки не дождетесь. Их вы сможете заработать только в кампаниях.

Campaigns. Игра содержит три отдельные самостоятельные кампании в разных регионах земного шара. При входе в одну из них вам предлагают выбрать, на чьей стороне вы будете нюхать порох. Если вы выберете Apache, то это лезущие везде американцы, если Havoc, то все зависит от сценария. Далее вы переводитесь на военную базу или авианосец, где должны присоединиться к любой из доступных летных групп. После того, как вы выбрали группу, можете переходить на страницу заданий. Сначала это будут несложные задания. Их можно выбирать из списка полученных от командования, а можно самому создать свое собственное маленькое заданьице. Например, поиск и уничтожение врага в выбранном вами секторе. Миссии в основном не начатые, все-для-вас, но есть и те, которые уже в действии (in progress). К ним вы тоже способны свободно подключиться. Война идет и без вас, в реальном времени, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Советую все планирование и обдумывание делать с нажатой паузой, спокойно и не торопясь. Это следует делать еще и потому, что у вас есть какой-то странный лимит времени. Зовут его Tour of duty, увидите. После завершения вами миссий будет получаться временной бонус (за экономию горючего, не иначе). Соответственно при обломах у вас будет вычитаться приличная часть этого Tour of duty, вплоть до полного его исчерпывания, после которого вы гордо покидаете кампанию. Но не будем о грустном. Если задание выбрано, то смотрим карту, где проложен маршрут вашего полета, и изучаем обстановку. Конечные пункты менять нельзя, но промежуточные waypoint'ы — пожалуйста, как вам угодно и когда угодно (даже во время миссий). На этой же карте в виде квадратиков (синих или красных, в зависимости от выбранной противоборствующей стороны) обозначены союзные войска, аэродромы, точки обслуживания (FARP) и так далее. На карте обозначены данные оперативной разведки, те силы противника, которые находятся в поле видения союзников, или место, где они последний раз были замечены. На базах и аэродромах вы можете посмотреть баланс сил и количество потерь с обеих сторон. У каждой стороны фиксированное количество боевой техники. Так что не думайте, что у вас на складе вагон вертолетов, потери необходимо сводить к минимуму. Это, само собой, не относится к потерям врага, не стесняйтесь выводить из строя его технику! А как приятно бывает знать, что негодяи уже в меньшинстве. Конечны, к сожалению, в этом мире и такие вещи, как топливо и боеприпасы. Если какой-либо сервисный пункт (FARP) претерпевает дефицит этих товаров

Ваши миссии разнообразны. Как вам понравится единоборство со сверхзвуковым истребителем? Помните, ваша машина более маневренна.

Apache Longbow

Используемое вооружение:

M230 — автоматическая пушка, калибр 30 мм. Дистанция гарантированного поражения — 1200 м. При захвате цели автоматически держит прицел в радиусе своего действия.

AIM-92 Stinger — управляемые инфракрасным (IR) радаром ракеты типа воздух–воздух. Дальность — 5000 м. Ракеты такого типа называют fire-and-forge, что в переводе означает что-то типа «выстрелил-и-забыл». Про что? Про цель или про ракету?

AGM-114L Longbow Hellfire — управляемые радаром ракеты, надрессированные против танков. Можно также использовать против медленно движущихся воздушных целей. Дальность поражения — 8000 м

AGM-114K Hellfire II — почти то же самое, но с лазерным наведением.

Hydra 70 M255 — неуправляемые ракеты. Дальность поражения — 5000 м. Те самые штуки, которые у Копполы вырубают просеки под «Полет валькирий» Вагнера. Трепещите, партизаны.

Hydra 70 M261 — тоже неуправляемые ракеты, но, видимо, помощнее предыдущих. Вследствие чего больше по размеру, поэтому переносятся в меньших количествах.

Защитное снаряжение:

Radar Jammer — как-то создает ложные цели на радаре. Вроде бы вас много сразу летит, попробуй разберись, кого сбивать.

IR Jammer — создает излучение, сбивающее с цели IR-ракету. Ракеты же не дуры, тоже вредных излучений боятся.

Chaff — выбрасывает мириады лент металлической фольги, создающих помехи на радаре. Подарок развивающимся странам. Ходи, собирай, переплавляй на орала.

Flare — выкидывает пиротехническую шашку, которая должна понравиться IR-ракете больше, чем вертолет.

«Дворник» — способен смахивать со стекла не только капли воды и крови, но и отбиваться от пролетающих мимо ракет! Шутка. А жаль...

PNVS — система ночного видения. Оченно полезная штука. Летишь, бывает, над ночным пляжем...

И еще куча всяких радаров и систем наблюдения. Не правда ли, впечатляюще? А как все это взрывается при соитии с вражеской ракетой! Загляденье!

Mi-28N Havoc B

Используемое вооружение:

2A42 — скорострельная (кстати, очень) пушечка. Калибр 30 мм. Использует осколочные или бронебойные боеприпасы. Эффективная дистанция — до 2000 м. Автоматический прицел (так же, как M230 у Apache). Боезапас заканчивается в считанные секунды, вот только тем, кто внизу, на это уже плевать...

Igla-V — управляемые IR-радаром ракеты. Тип воздух–воздух. Дальность — 5200 м. Дальнобойнее и быстрее, чем американские Stinger'ы. Bad russians...

ATAKA — радиоуправляемые противотанковые ракеты. Ими можно угостить и небыстро движущиеся воздушные цели. Например, летающие танки и велосипеды. Дальность — 6000 м.

S-8 — неуправляемые ракеты, калибр 80 мм. Дальность — 4000 м. Вместо Вагнера — Глинка.

S-13 — неуправляемые ракеты, калибр 130 мм. Дальность — 6000 м. Количество неуправляемых ракет, запускаемых одновременно, можно изменять (и в Apache тоже). Если захотите, можно выпустить сразу весь боезапас! Правда мило?

GSh-23L — еще один вид пушки. Калибр 23 мм. Дальность — 2000 м. Стреляет только вперед. Ночной кошмар ГАИшника (ГИБДДешника.)

Все защитное снаряжение такое же, как в Apache. Эти американцы по жизни все передерут!

NVG — прибор ночного видения.

Ну и куча всяких радаров и систем наблюдения в придачу. Вот так вот! И, конечно же, все это есть в игре, то есть в полном нашем распоряжении.
С этим разобраться не трудно, главное — научиться летать!

широкого потребления, то на карте он высвечивается серым цветом. Посадку с надеждой на добавку в таких местах осуществлять не стоит. Летите на другой.

А летать придется немало. В тех же миссиях до цели назначения бывает до сорока астрономических минут полета (куда денешься — реалистичность!). Чтобы не заснуть от скуки или не выкинуть Apache Havoc в корзину с последующей очисткой оной, во все виды Single вделан ускоритель времени до четырехкратного убыстрения жизнедеятельности. В бою не поможет, а так вещь обязательная. Врубаете автопилот, ускорение и скорым поездом по рельсам (по маршруту на карте)! Проходя первый раз миссию, чреватую летальным исходом, и не подозревая о существовании ускорителя, летел я двадцать пять минут, клюя носом, своим и вертолетным, до какого-то там вражеского сектора. А когда прилетел, спя с открытыми глазами, получил сразу же на орехи! Заплевал весь монитор, такое вдохновение нашло — «Слово о полку Игореве" отдыхает. Стыдно вспомнить, куда я хотел засунуть джойстик, поминая разработчиков. Потом в раскладке клавиатуры нашел две заветные кнопочки (CTRL +,?) и сел играть снова. Кампании-то интересные! Вот они какие:



1. Кубинский кризис. Фидель Кастро с российской поддержкой пытается выгнать американцев из Guantanamo Bay (это кубинская гавань, где расположена американская военная база), а они, в свою очередь, не согласны и упираются. Выбирать, кто прав, вам.

2. Опиумная война. Американцы помогают союзникам справиться с «Золотым треугольником» (Лаос, Таиланд, Бирма) наркомафии. Наркоманы всех стран уже купили Apache vs Havoc и проходят по несколько раз эту кампанию за наркобаронов.

3. Черное золото Каспийского моря. Российское правительство захватило контроль над нефтью Каспия. А американцы твердят, что бог велел делиться. Действие происходит возле границ Грузии и Турции.

Просто и со вкусом! Вдаваться в политические подробности и описывать все точно я не стал. Не думаю, что кто-то меня за это осудит. Надо будет, уважаемые, сами почитаете.

Как все это выглядит?

Я видел фотографии реальных кокпитов этих вертолетов, так от тех, что в игре, они мало отличаются (разве что руками нельзя потрогать), правда, не видно ни рук, ни ног, ни штурвала. Да надо оно нам? Хотя в Ми-28 в выключенном мониторе дисплея видно отражение какого-то мужика, пилота, наверное. С наступлением темного времени суток приборы красиво подсвечиваются, радуя наш бдительный взор. Голова вращается при удержании ALT и нажатии стрелок курсора в различных возможных для человека направлениях. Имеется двадцать восемь фиксированных видов, то есть при отпускании кнопки ALT ваш взор притянется к ближайшему из них. Все трехмерные модели в игре, не исключая и ваш вертолет, тщательно детализированы и усердно оттекстурированы (во как загнул!). Помимо основных героев, вы увидите множество российской и американской армейской техники, от УАЗика до авианосца класса «КИЕВ». Хорошо разглядеть, например, Su-33 можно в режиме камеры. Различных способов наблюдения за объектом вожделения много, от chase camera до cinematic camera. С графической точки зрения я еще не видел симулятора лучше! Разработчики уделили много внимания ландшафтам: лесные массивы, реки с крутыми берегами (для любителей полетать в каньоне на большой скорости), мосты через них, линии электропередач, городишки и так далее. И все, конечно, при участии аппаратного рендеринга. Одним словом какое-все-красивое-какое-небо-синее!





Два извечных соперника - Апач и Хавок. Оба — чудо современной военной технологии. Какой из них «круче»? Вам решать.

Как слышно? Прием!

Звук в Apache Havoc не расстраивает, и это хорошо. Свист лопастей, звуки взрывов, сообщения по радио, тарахтение пулеметов и пушек — все это есть. А что еще надо? А еще вот что. Если вы около леса, над морем или на равнине, то услышите характерные звуки этой среды: стрекот кузнечиков, шум ветра или волн. Нравится? Не в восторге, правда, я был от шумов других объектов. Наблюдаешь, к примеру, за полетом Thunderbolt'а, и все бы хорошо, только режет слух отчетливо повторяющийся кусок записи звука работы его двигателей. Но это не смертельно.

Игра на любителя, сомнений нет. Не знаю, какой процент от всей российской геймеровской тусовки составляют люди, терзающие джойстики в авиасимуляторах, но какой бы он ни был, он будет удовлетворен, сидя за Apache Havoc.


МОНИТОРЫ Bridge®
Bridge
COLOR MONITOR
· 0.28 Dot Pitch
· Auto Degaussing
· High Contrast, Flicker Free
· OSD
· Multi-Languadge
· Max. Resolution: 1280x1024 (Non-Interlaced)
· Multi-Scan H. Frequency: 30-69 Hz (Continuos)
Представительство в Москве 234 2165 (5 линий)
надежный
ПАРТНЕР
больше чем
УДАЧА

ЗДЕСЬ ВАМ

Baldur's Gate

Легче верблюду пролезть в игольное ушко, чем грешнику пройти через райские врата. Так выпьем же за очень маленьких верблюдов.

Восточный тост

Василий Балуев

«Нет, я все понимаю. Я, конечно, ученик, мне по статусу положено за Учителем, как хвосту за собакой, мотаться. Но зачем, спрашивается, тащить меня в этакую даль, даже не объяснив цели путешествия? Неужели нельзя было сказать: Так, мол, и так, Чогор, идем мы в славный город Нашкель, будем там всякой нечисти задницу надирать. Я хоть и молодой еще, но на такие богоугодные дела завсегда горазд. С нашим первейшим удовольствием. А то — схватил, потащил, толком ничего не рассказав, даже собраться времени не дал. Ну ведомо ли это паладину, пусть и ученику еще, в славный поход отправляться в задрипанной ржавой кольчуге, которую любой хафлинг палкой суковатой проткнет, да еще из вооружения — посох старый да ржавый меч, что трактирщик-скряга отдать за гроши не пожалел? Ну хорошо, хорошо, он — Учитель, ему виднее. Пошли и пошли. Но зачем меня ночью среди леса бросать? Это что, тест на выживание? Или на сообразительность? Ладно бы сам отскочил в кусты да спрятался. Я бы его по запаху рясы, полгода не стиранной за раз нашел бы. Так нет, честь по чести — беги, мол, Чогор, прыжками в ту сторону и жди меня у дороги, а если не дождешься, то дуй прямо в таверну «Братской помощи», там мои старые знакомцы обитают. У них помощи попросишь. Если беда какая, так я что, трус что ли, не помог бы? Уж вдвоем с Учителем как-нибудь сдюжили бы.

А зря он все-таки Имоен не стал с собой брать. Ведь сама напрашивалась. Девчонка молодая, конечно, да еще, говорят, вороватая, но зато из лука стреляет как! С полулиги белке в глаз попадет и не поморщится. Да и сама ничего, было бы с кем в дороге поговорить».

Чогор сидел на пеньке у дороги и думал свои невеселые мысли. Еще бы, остаться одному в незнакомом лесу, если и не страшно, то непривычно. Он привык все больше среди людей, в городе. А тут... светает вроде, а все равно мурашки стадами по спине шастают. Бог его знает, что из кустов выскочить может. Не зря же Учитель отослал его, оставшись в чащобе один-одинешенек. Шли бы себе по дороге, так нет, понесло старого через самую глушь, тропинку он, видите ли, короче ведает. Тише едешь — дальше будешь.

Что-то затрещало в кустах. Чогор напрягся, но треск не повторился, оставив после себя лишь легкий шелест. «Птичка, небось, забралась», — подумал юноша. «Нет, не птичка, — решил он, ког-





AD&D. САМОЕ МАЛЕНЬКОЕ РУКОВОДСТВО В МИРЕ

Нет, конечно, сама по себе система AD&D — свод правил для настольных ролевых игр, разработанный фирмой, родителем жанра RPG Forgotten — Realms, отнюдь не маленькая. Как никак данный опус (на сегодня уже вторая редакция), почитаемый едва ли не тремя поколениями серьезных игроков, с трудом размещается в более чем пятисотстраничном издании. Нет смысла и возможности публиковать его в игровом журнале целиком, поэтому я ограничусь до наименьшего возможного предела.

Итак, все действия, производимые игроками, подчиняются... обыкновенному кубику с нанесенными на его грани цифрами. Да-да, обыкновенной игральной кости.

Для компьютерных игр, реализованных в системе AD&D, наиболее актуальна классификация оружия, точнее, то, как разобраться, какое оружие лучше, чем и почему. Посмотрите внимательно, как обозначаются характеристики (загляните в инвентори вашего героя).

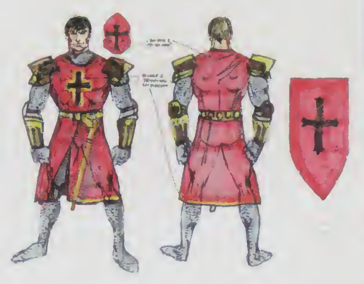
Итак, что обозначают эти загадочные цифры, начертанные в «досье» вашего любимого меча — 2d6? А все не так уж и сложно — двойка здесь — количество бросков кубика, которое вам позволено сделать за один ход, а шестерка — количество граней вашего кубика. Вот, насколько выкинется, настолько прибавится повреждений у вашего противника. Не пугайтесь, если вам придется наткнуться на обозначения двухгранных или, скажем, двадцатичетырехгранных кубиков, что ж поделаешь, в AD&D такие мутанты не редкость, а компьютеру по барабану, чем и куда кидаться...

Заслуживает вашего внимания и число, которым обозначен класс вашей брони. Выбирайте доспехи С НАИМЕНЬШИМ числовым показателем. Вот такие они забавники, классические РПГ'шники, все не как у людей! Дело в том, что, по классическим правилам, класс брони вычисляется вычитанием имеющегося числа из десятки. Мучайтесь на здоровье, развивайте математический склад ума.

Вот... и все! С этими сведениями можете смело начинать игру, со всем остальным компьютер и без вас разберется.

Vaya con Dios, amigos!

НЕ ДИАБЛО



да треск повторился. — Надо проверить». Приготовив на всякий случай меч, несмотря на все обвинения, совсем неплохой, он осторожно развел ветки руками.

«А-А-А!!!» — сдвоенный крик разорвал утреннюю тишину. Чогор отлетел назад и с размаху уселся на пятую точку. Лицо его выражало крайнюю степень удивления и испуга. Качающиеся ветки злополучных кустов раздвинулись и оттуда выглянула симпатичная девичья мордашка, маска испуга на которой лишь придавала ей дополнительное очарование. При виде растерянного Чогора на лицо девушки наползла лукавая усмешка. Она улыбнулась, обнажив прелестные белые зубки, и показав язык, вышла из-за кустов.

«Что, рыцарь, испугался? В городе-то посмелее был». Насмешка в ее голосе была тем более обидна, ведь только что она орала не тише самого Чогора.

Юноша встал с земли и отряхнул костюм. Кольчуга его при этом печально зазвенела.

«Скажи спасибо, что вначале мечом кусты не пощупал, — пробурчал он. — А то посмотрели бы, какого цвета у тебя внутренности».

Девушка хмыкнула, пожав плечами, затем настороженно огляделась.

«А ты чего один-то? Где Горион?»

«Где, где? В лесу остался», — от слов Чогора веяло неприкрытой горечью. — «Меня отослал, а сам остался. Сказал тут ждать до утра, а там в таверну «Братская помощь» бежать».

«А уже утро», — протянула еще раз, оглядевшись, Имоен.

Чогор взглянул на светлеющее над макушками деревьев небо и вздохнул.

«Надо искать идти, может ранили его там, лежит, кровью истекает, а мы тут языки чешем».

«А ты хоть помнишь, куда идти-то?»

Чогор вначале подумал, что она издевается. Но на лице ее не было и тени иронии. Ей было действительно интересно.

«Запомнил я. Так сквозь лес ломился, что след, небось, не хуже, чем от медведя остался».

«Ну, тогда веди», — улыбнулась девушка. — «Следопыт».

Через полчаса лазания по мокрому после ночи лесу они вышли на ту самую поляну, где Чогор оставил вчера учителя и их глазам предстало неутешительное зрелище.





Допрыгался, старче? Говорили тебе, тише едешь — дальше будешь.

Горион лежал ничком на земле и, хотя на теле его не было ран, по его положению было видно, что жизнь уже давно оставила старика. Неподалеку от него громоздились кучами туши двух лесных великанов со следами магических ударов. Старик дорого продал свою жизнь, но времени, которое он потратил на то, чтобы отослать несмышленого ученика, не хватило чтобы собрать все силы.

Чогор услышал за спиной жалобный всхлип, закаменел лицом и, резко повернувшись, зашагал в сторону дороги. Через несколько минут его догнала запыхавшаяся Имоена и, потянув за рукав, протянула какой-то кусок пергамента. Юноша сразу узнал печать Гориона, скрепляющую свиток. Он непонимающе взглянул на девушку, а она, пожав плечами, протянула ему пузырек с заживляющим составом и горсть золотых колец и цепочек.

«Недаром говорили, что девчонка воровата», — подумал Чогор. — Нервы нервами, а трупы обыскать не поленилась. И как я сам не подумал?» Он без слов сунул добытое в карман, решив разобраться с этой проблемой как-нибудь потом. Негоже честному паладину путешествовать в компании воришки. Хотя... Иногда это совсем не повредит. И, осуждающе взглянув на сжавшуюся под его взором девушку, он двинулся дальше, направляя свои стопы к таверне «Братской помощи», где, по словам



Паспорт

Baldur's Gate

Жанр:	RPG
Разработчик:	BioWare\Black Isle
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	P 166/200 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
Video:	2/4 Мбайт SVGA
CD-ROM:	4x/8x

320/570 Мбайт HDD

покойного Учителя, его должны встретить друзья.

Мы ждали...

Я, конечно, не знаю, может, это только у меня что-то с глазами случилось. Но я точно помню, что разработчики обещали нам суперДиабло, «Диабло» со множеством героев и NPC, гигантским выбором всевозможного оружия и брони, несколькими городами, новыми классами бойцов. В общем, знакомое всем «Диабло», но такое... От которого невозможно оторвать без привлечения тяжелой гусеничной техники или нанесения тяжких телесных повреждений компьютеру. От которого жены и матери забудут, как выглядят их дети и мужья в движении, и будут лишь изредка стирать тряпочкой пыль с их замерших перед мониторами тел. От которого все игроки будут ворочаться и вскрикивать во сне (если у них останется время на сон), размахивать руками, все еще находясь в тисках ИГРЫ. Надеюсь, ни у кого не возникает сомнений, что «Диабло» — Это ИГРА с большой буквы. С какой? С «Д». А тем, кто сомневается, могу доказать. У меня уже целая коллекция ушей собралась, впору на стенках развешивать.





Мы пускали слюнки в предвкушении, как пройдемся стальной стеной от края до края этого мира, очистив его от всякой нечисти. Как будем идти от города к городу, устраивая привалы в живописных лесах и полях, как будем спускаться в мрачные подземелья, проводя тотальные зачистки. Сколько новых монстров ждет нас там — думали мы. Сколько новых впечатлений, открытий и чувств.

В общем, вы меня понимаете. Сами, небось, того же ждали. Но, как это не обидно, обещания у разработчиков выполняются куда реже, даже чем у политиков.

А получили...

Оговорюсь сразу, я не хочу сказать об этой игре ничего плохого. Имейте это в виду, когда будете читать следующие строки. Когда я первый раз запустил игру, мне показалось, что случайно перепутал запускающие файлы. Я давненько не заглядывал на сайт разработчиков, поэтому оказался морально не подготовлен к тому тотальному обману, который предстал передо мной на экране монитора. Скрипя зубами и посыпая головы разработчиков такими словечками великого и могучего, от которых их несчастные уши свернулись бы в трубочки для коктейлей, я попробовал разобраться. Несмотря на всю свою любовь к жанру RPG в целом и к его модификации Rogue в отдельности, никогда не старался особо вникнуть в правила TSR'овских игр.

ГЕНЕРАТОР ЧУДЕС

На этапе создания персонажа, безусловно, стоит остановиться. Нам нужно будет последовательно выбрать пол, расу, класс, характер, способности и внешний вид своего будущего alter ego. Каждый из вариантов выбора снабжен комментарием, вкратце его описывающим. Кстати, вопреки одному из них, пол персонажа влияет не только на его внешний вид, но и на дальнейшие способности — никакого равноправия полов явно нет, и из мужчин выходят значительно лучшие бойцы, рейнджеры и паладины, а женщинам больше удаются заклинания и воровство (впрочем, как и в жизни). Рас в BALDUR'S GATE всего шесть, знакомых всем поклонникам фэнтэзи: это люди, эльфы, полуэльфы, гномы, хафлинги или полуростки и дворфы или попросту карлики. Каждая из них, естественно, обладает своими преимуществами и недостатками, — например, гномы хорошие бойцы и устойчивы к магии, но заклинания им удаются явно похуже, а из коротышки может получится отличный карманник, но, как ни крути, могучего бойца явно не выйдет.

Следующий этап выбора — это класс вашего героя. Одна из доступных групп специализаций — это бойцы. В нее включены файтер — чистый рубака, рейнджер — боец-следопыт и паладин, знающий основы магии. Другая группа — заклинатели чуда: маг, клерик (или священник) и друид. Все они способны пользоваться разнообразными заклятиями, но у мага они в большей степени направленно-атакующие, у клерика — целительно-защитные, друид же является промежуточным и, пожалуй, наиболее сбалансированным персонажем из всех. Оставшиеся две профессии — вора и барда — слишком специфичны, чтобы объединять их вместе и характеризовать одним словом, но вкратце можно сказать, что вся прелесть вора, естественно, в умении добираться до хорошо спрятанного и хорошо прятаться самому, бард же вдохновенным пением может существенно поднять боевой дух, т. е. характеристики других персонажей в группе, а также способствовать их всеобщей популярности.



Кстати, о группе — в процессе путешествий вокруг вас довольно быстро соберется небольшой отряд единомышленников, разнообразящийся в процессе игры, так что насладиться преимуществами разных классов персонажей вам удастся вне зависимости от первоначального выбора.

Конечно, все вышеописанное — только самые общие характеристики классов, и у каждого из них есть множество более специфичных особенностей, — напри-


А вот это уже чем-то «Диабло» напоминает.

Разные там Forgotten Realms для меня — тайна не за семью, а за тридцать семью печатями. Думаю, что для многих российских любителей этих жанров — то же. Не на том мы молоке вскормлены и лучший способ изучения — меч в руки и вперед. А теперь подробнее о том, что предстало моим глазам.

Рождение

Создание героя в любой ролевой игре — процесс захватывающий. Ведь каждому хочется, чтобы его виртуальное отражение было не только идеальным бойцом, но и «страдало» теми же положительными качествами, что и реальный прототип.

Любой герой с самого начала должен обладать некими качествами, которые далее или развиваются или остаются на том же уровне. Врожденные умения и приобретенные, так сказать. В соответствии с установленными TSR-правилами, каждый игрок может выбрать пол, национальную и видовую принадлежность своего героя, его умения, способности, магические возможности, а также степень следования существующим в игровом мире законам. Например, паладин просто физически не может нарушать закон, закодировали его, наверно, местные экстрасенсы. А для вора залезть в чужой карман — милое дело.

В отличие от «Диабло», имевшего в наличие всего три вида героев (если кто не помнит: Воин, Разведчик, Маг), строго относящихся к человеческой расе, в Baldur's Gate вы можете стать гномом, эльфом и даже халфлингом (если кто не знает — это такие маленькие, с мохнатыми ножками). А так же выбрать себе лицо из множества любезно предоставленных разработчиками. Если же кто страдает особо извращенной формой нарциссизма — милости просим, сканируйте свое фото и подгружайте.



В человеке все должно быть красиво: и тело, и душа и оружие.



История

Герой появляется в городе Кэндлкип, гол, как в мультиплейере «Диабло» после возрождения, и вооружен единственным посохом. Такое ощущение, что его крепко приложили этим самым посохом по голове и вследствие тяжелой мозговой травмы он страдает крайней формой амнезии. Кто я? Где я? Эти вопросы возникают сразу, а ответы на них появляются постепенно. И только обыскав городок от подвалов до чердаков, переговорив со всеми попадающимися на пути персонажами и даже совершив одно убийство, наконец-то узнаешь, что в центральном замке тебя ждет маг Горион, к которому следует немедленно отправиться.

И уже там узнаешь, что дорога твоя лежит в направлении шахтерского города Нашкеля, где разразившийся кризис неплатежей грозит оставить всю страну без железа (не правда ли, напрашиваются аналогии). Вот с этим и предстоит разобраться нашему герою. Бедняга, он думал, что все будет так просто.



Блеск и нищета

На первый взгляд Baldur's Gate больше напоминает смесь Аллодов



мер, с известным бардом гораздо охотнее будет разговаривать большинство встречных, а паладину проще получить помощь в ближайшем храме. Но для первоначального выбора класса этих представлений вполне достаточно. К тому же для всех рас, кроме почему-то человеческой, возможен мультиклассовый герой, и вы вполне можете, слегка поупражнявшись, сделать себе поэтичного паладина (этакого Дон Кихота) или вороватого рейнджера Санчо-Пансо. Особенно хорошо мультиклассовые герои удаются у женских персонажей, но хочется сразу предупредить, что очевидное сочетание воин-маг далеко не самое удачное, ибо не позволяет в полноте использовать преимущества каждого из этих классов.

Следующий этап выбора можно охарактеризовать как «моральную ориентацию» или «личностную установку». В зависимости от предыдущих решений вам предлагается либо весь спектр поведения в социуме от идеала добропорядочности до исчадия тьмы, либо какая-то часть его. Выбор за вами, но стоит учитывать что здесь, в игре, как и в реальной жизни, дальнейшая ваша судьба во многом зависит от этого выбора. Поэтому добрый совет: для наиболее полного перевоплощения в своего героя выбирайте ту характеристику, которая соответствует вашему истинному внутреннему состоянию, и ведите себя естественно!

После драматичного морального выбора между добром и злом перед вами предстают все численные параметры вашего персонажа. Их немного, к тому же вы можете, уменьшая одни, за счет этого увеличивать другие. Однако не спешите этим заниматься — пощелкайте сперва клавишу Reroll. И из возникающих случайных наборов чисел выберите наибольшее. Говорят, занимаясь этим достаточно долго, можно добиться чуть ли не максимальных значений всех параметров, но не советую — шанс, примерно, как на главный приз в Спортлото, а славу (и опыт) добывать нужно в бою! А вот поварьировать параметры, выбрав между силой, ловкостью, мудростью и интуицией весьма стоит, дабы максимально использовать врожденные способности вашего героя.

Далее идут дополнительные умения, которые можно выбрать будущему покорителю страны, — в основном любимые виды оружия. В зависимости от класса, герой может овладеть одним или несколькими из них. Но никогда не сможет воспользоваться недоступными. Вообще, в полном соответствии строгим канонам AD&D, этих ограничений довольно много, и маги никогда не смогут надеть стальные доспехи или размахивать боевым топором, а бойцы — применять изощренные заклинания. Поэтому развивать своего персонажа придется в строгих рамках его класса, что делает первоначальный выбор еще более важным.

Последние штрихи, завершающие создание персонажа и придающие ему некоторую индивидуальность, — это выбор внешности, цвета одежды, кожи и волос и, наконец, имени. Вот это все уж действительно ни капельки не влияет на будущую судьбу, так что можете полностью дать волю своей фантазии и эстетическому чувству. Постарайтесь сами наиболее полно воплотиться в прекрасном новом мире. А вообще-то делайте хоть негра-альбиноса — в конце концов играть-то вам!



Вот ведь приспичило тебе, старик, переться неизвестно куда на ночь глядя.

с Might&Magic, нежели «Диабло». Тот же вид сверху-сбоку на героев размером с ноготок новорожденного, тот же бар элементов «быстрого развертывания», возможность быстрой смены оружия и зависимость используемого вооружения и обмундирования от «врожденных» способностей и «приобретенных» умений. Даже управление командой «один в один» окружен собеседник красным кружком — дави на него мышкой и каждый член команды применит по нему личное оружие.

С магией в игре напряженка. Нет, нет, всяких там заклинаний, свитков и бутылочек с полезными напитками более чем достаточно, но все они страдают какой-то однобокостью. Боевая магия почему-то все больше массового поражения, так что применять ее приходится на достаточном удалении, но она так и норовит вдарить по своим же хозяевам. Лечебная — далеко не всегда способна исцелить, к тому же применить ее в процессе боя весьма затруднительно. Единственная отрада — защитная магия, но уж очень быстро ее действие прекращается.

Не хочу обидеть разработчиков, но, если сравнивать с тем же «Диабло», интерфейс игры не очень удобен. Большая часть наличных кнопок просто не понятна и не используется. В баре «быстрого развертывания» умещается всего три предмета, будь то лечебные смеси или свитки с заклинаниями (сразу начинаешь тосковать о «поясе» в «Диабло», где размещался целый десяток различных «полезностей»). Но больше всего меня обидело то, что до самой заветной кнопочки «отдых» добираться приходится, выходя с главного экрана. И никакой тебе «горячей клавиши». А «отдыхать» приходится часто, очень часто. Ну, и еще невозможность использования умений того или иного героя вроде способности видеть ловушки и тайники у Имоены, когда выделена вся команда. А ведь это могло бы очень помочь в тех же подземельях.

Еще одно неудобство — построение команды. Разработчики предусмотрели несколько стандартных положений. Конечно, в поле можно по любому построиться, в зависимости от ситуации. А вот в тесных лабиринтах подземелий любое построение оказывается неудачным, хоть один боец, да оказывается где-то в стене, а потому начинает метаться, приводя «на хвосте» неприятеля.

А выделить любое количество бойцов, более одного и менее шести, в процессе боя практически невозможно. Когда они начинают са-



мопроизвольно метаться от одного противника к другому, поймать их мышкой — задача не для средних умов. А интерфейс позволяет выделить или одного, или уж сразу всех. И еще меня мучает страшное подозрение. Цифра шесть для количества бойцов — это что, ограничение размером игрового экрана или следование канонам дьяволизма (не путать с «Диабло»)? Потенциальных спутников на боевом пути встречается куда больше, лично я, например, встретил десять, но, для того, чтобы добавить в команду нового бойца, придется выкинуть кого-то, с кем уже сроднился, повязался пролитой кровью и потом. Да и не факт, что новый спутник, весь такой крутой с виду, окажется лучше старого. Не даром говорят, что старый друг — лучше новых двух.

Что касается внешнего вида, то он выше всяческих похвал. Пейзаж по-настоящему трехмерный, то есть деревья выглядят деревьями, горы — горами, а не вышивкой по ткани. Все цветущее и неприступное соответственно. В каждом



Нашего полку прибыло.



Шляются тут всякие, людям ходить мешают.

НЕ ОТСТУПАТЬ И НЕ СДАВАТЬСЯ. И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ...

О неформальных выяснениях отношений, то есть попросту о драке стоит поговорить поподробнее. Ранее во всех RPG, стратегиях и боевых квестах существовало два основных режима боя — пошаговый (каждый участник по очереди делает свой ход) и так называемый реал-тайм, то есть бой в реальном времени, когда каждый сражающийся (или группа их) действует сам по себе, вне зависимости от окружающих. Обе эти системы имеют, как водится, свои преимущества и недостатки, причем очень ярко выраженные и вполне очевидные. Не вдаваясь в подробности можно сказать, что сейчас наблюдается сильная тенденция к объединению этих двух стилей самыми разными способами. Простейший из них — переключение из одного режима в другой — был реализован в серии Wizardry, но он, конечно, не мог удовлетворить придирчивых виртуозов RPG из Bioware и они пошли значительно дальше.

Внешне боевая ситуация практически не отличается от обычной игровой — просто вместо слов в ход идут более ве-



встреченном домике можно разглядеть не то что камень или доску, но и, если есть особое желание, гвоздь или марку раствора. Когда идет дождь или с неба сыплется снег (причем это происходит без всякой зависимости от климатических условий), так и хочется по-быстрому добежать до ближайшей таверны и укрыться под ее надежной крышей.

Разработчики сдержали по меньшей мере одно из своих обещаний — теперь внешний вид игрока изменяется не только в зависимости от класса надетой брони или оружия, но и от их вида. И даже когда предметы лежат на земле, по их форме можно сразу понять, стоит тыкать мышкой или мимо пройти. Неплохо проработаны и интерьеры помещений. Впрочем, это вообще особая (и очень приятная) статья. Если напрячься и припомнить, то мне до Baldur's Gate не встречалось ни одной ролевой игры (кроме Fallout), где можно было бы полазать по шкафам и ящикам в чужом доме, обложить хозяина, а если очень не понравился, то пустить его на отбивные. Как я от этого в Might&Magic VI страдал. Ну такая рожа противная на экране, просто плюнуть хочется, да нельзя, монитор жалко.



Карты, карты! Кому они нужны? Лучше бы колоду игральных подкинули.

Дороги, дороги, пыль да засады

Кто-то там говорил о нелинейности сюжета? О четырех городах с массой подземелий и возможности путешествовать и воевать на открытых пространствах. Ау, где вы? Покажитесь, дабы честная игровая общественность знала, в чей огород кидать камни. Нет ответа.

Сюжет в игре действительно нелинейный. Такой нелинейный, что порой тошнота к горлу поднимается. Когда в пятый раз проходишь уже очищенные от противника места, по третьему разу беседуешь со всеми встречающимися персонажами, а отмеченное на карте место никак не хочет становится доступным, начинаешь тихонько скрежетать зубами. Не надо нам такой нелинейности. Нелинейность сюжета — это когда «куда хочу, туда и хожу, чего хочу, то и делаю», вне зависимости от результата игры. Как в Дагерфол, например. А то, что это такое — вместо того, чтобы честно путешествовать по карте от города к городу, иногда попадая в засады, иногда помогая местным жителям и по ходу дела выполняя свой основной квест, приходится метаться от одной точки к другой без всякой альтернативы.



Если надо будет, пойдем и по трупам, особенно по чужим.

Городов действительно четыре: Кэндлкип, Берегост, Нашкель и сам Балдурс Гейт. Правда, собственных подземных лабиринтов в них нет, зато поблизос-

самые аргументы. Достаточно просто отдать всем приказ «в атаку!» и, откинувшись в кресле, наблюдать за мельтешением фигурок на экране, внимая любезному уху лязгу мечей. Однако результат такой месиловки далеко не всегда удовлетворителен, и старое армейское присловье «за нас думают командиры» в данном случае оправдано. Ваши орлы явно нуждаются в мудром полководце, а для спокойного размышления над стратегией и тактикой боя сами вы, безусловно, нуждаетесь в паузе.

Система пауз как раз и делает бои в BALDUR'S GATE максимально эффективными. Помимо остановки боя, при каждом нажатии пробела, можно также задать самые разные системы остановок — от каждого хода или отдельного тура до экстренных случаев типа кончившегося боезапаса или смерти персонажа. В ходе паузы вы можете оценить состояние каждого из ваших бойцов, указать им объект и способ нападения или другие действия, выбрать или сменить оружие и т. п.

Однако ничто не вечно в нашем мире, и интеллект компьютерных действий растет так же стремительно, как и курс доллара. В современных RPG виртуальные персонажи чуть ли не лучше нас самих (особенно на первых порах) разбираются в окружающей реальности, и потому рекомендуем кнопку Party AI включить — особенно на первых порах. Это дает возможность вашим пришлым соратникам действовать в бою по собственному разумению, а именно — по одному из многочисленных сценариев, заложенных для данного типажа (характера) создателями этой виртуальной полифонии. Такие сценарии (типа «осторожный маг», «атакующий паладин» и т. п.) разработаны для наиболее адекватного поведения, используя максимум теоретических возможностей данного персонажа, но, конечно же, не охватывают все перипетии, происшедшие с вашей командой, и потому применимы только примерно в 80 % ситуаций. Для того же, кто взыскует большего, разработчиками игры предоставлена беспрецедентная возможность — написание собственного сценария поведения персонажа с использованием приложенной документации и компилятора. Тем же, кому не хватает пороху почувствовать себя настоящим фэнтэзи-программистом, достаточно выбрать наиболее подходящий сценарий и время от времени мудро корректировать ударные действия вашего персонажа. Этого вполне достаточно (по крайней мере для его выживания). Конечно же, все корректировки необходимо производить только при нажатой кнопке «пауза» (или пробел), а лучше загодя, перед боем.

Есть и некоторые ограничения ваших действий, — например, во время паузы вы не можете залезть в инвентарь героя. Точнее говоря, при попытке это сделать, пауза автоматически снимается и бой продолжается в обычном режиме. Так что постарайтесь, чтобы все необходимые предметы — и не только оружие — были под рукой заранее..

О чем базар, дядя? Сделаем как надо.

ти хватает небольших деревушек вроде Гуллика, где местное население поголовно занято самогоноварением, а также различных точек, где и происходит основное действо игры. Если добавить к ним десяток лесных, горных и полевых мест, в которых нужно выполнить то или иное задание, то карта получается просто огромной, нужно только сложить все полигоны. Случайная же генерация касается только засад и прибытия в заданную точку. Никогда не знаешь, кто и где на тебя нападет и какое время суток будет в нужном месте.





Пионерские зорьки

Странное чувство возникает, когда начинаешь разбираться в согласованности игры. Вроде все хорошо, и оружие герои могут использовать только то, что им по штату положено, и умения растут в соответствии с опытом, а опыт складывается, как известно, не только из махания различными колюще-режущими предметами, но и из выполнения заданий заинтересованных лиц.

И нет возможности нарваться в самом начале на абсолютно непобедимого противника, и деньги, на которые можно приобрести полезные в быту предметы, появляются куда реже, чем хотелось бы (прямо как в жизни). И даже способность переносить эти самые предметы зависит от их веса и количества (мешок-то не резиновый и герой — не лошадь).



И зачем я столько набрал? Все равно убьют.

На первый взгляд — все именно так, как и должно быть. Примерно так же было, когда я проходил Аллоды. Накачав героев до определенной степени, так что кольчуги рвутся на бугрящихся мышцах, головы из-за обилия знаний не влезают ни в один шлем, обнаруживаешь, что все это зря. И даже если в руках у тебя самый лучший меч, если грудь твою прикрывают надежные стальные латы, ничто не сможет уберечь тебя от коварства разработчиков.

Выходит тебе на встречу жалкий какой-нибудь кобольд, у которого из оружия — один короткий меч или лук, и одним ударом вспарывает хваленую кольчугу, как банку тушенки. Три удара и переписывайся. Сам же ты его рубишь, рубишь, а он, собака, все уворачивается и уворачивается. То ли сам такой верткий, то ли герой из-за количества носимого железа стал жутко неповоротливый. Про противников-магов я вообще молчу. От них даже не убежишь, молния догонит. Но до боли обидно, когда на твою веселую компанию, ощетинившуюся всем, чем только можно, выходит в одиночку волк-вампир и гасит всех за здорово живешь. Где же тут хваленая согласованность? Или это сделано так, что бы не расслаблялись и жизнь малиной не казалась?



В общем, через несколько дней игры возникает мнение, что игру эту, ввиду необходимости выпустить ее, если не к Рождеству, то хоть к Новому году разработчики доделывали «на коленке». Но это



Здания в BG несколько напоминают знаменитую серию X-COM. Такая же этажность, такая же свобода передвижений. Вот только в real-time.

ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫЕ МЫ СОБИРАЕМ... ВЕЩИ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ...

Все ваше достояние, нажитое трудами праведными (или не очень), находится в этом мире только у вас за пазухой — и нигде больше. Порой становится обидно, что места там не так уж много. Ведь возможности явно превосходят это ограниченное пространство, но ведь на самом деле настоящему герою не так уж много и нужно. Был бы запах добычи да ветер удачи. Ну, а все остальное приложится, особенно если есть куда.

Ну, а если говорить серьезно, то достаточно кликнуть на портрет героя правой клавишей мышки, как перед вами открывается экран состояния персонажа со всем его содержимым как на теле, так и в заплечном мешке.

Первое, что бросается в глаза, это, конечно же, крайняя незначительность самого персонажа по сравнению со всем тем, что окружает его в этой игре. Посредине полного серого экрана лишь маленькая фигурка обозначает вашего героя, окруженного со всех сторон крошечными значочками его оружия, одежды, предметов, вещей и прочее. ...На первый взгляд это сильно контрастирует со многими современными RPG, вышедшими в 1998 году, — Fallout или M&M VI, например, где



так, от обиды за бесцельно прожитую неделю. Уж за год работы можно было выпустить что-нибудь этакое, тем более что местом разработчики не ограничивались. А когда на пяти дисках такое... право, господа, это же детский сад, третья с половиной четверть. Книжка-раскраска «Сделай сам». Это я вам говорю, как любитель и ценитель жанра.

А теперь, чтобы никого данной статьей не обидеть, немного хорошего о Baldur's Gate. В целом все хорошее в игре умещается в три слова «ИГРА ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ». Те, кто прочитал предыдущие строки, удивленно помотают головами и решат, что у автора не все в порядке с причинно-следственными связями. Нет, нет, могу справку показать.

Если судить с точки зрения критика, то игру эту стоит положить на самую дальнюю полку и не заглядывать туда до лета, когда на прилавках магазинов не будет ничего нового-интересного. Но, дорогие игроманы, что для нас главное в ИГРЕ? Мало кто будет судить об интересности игрушки по тому, сколько в ней полигонов и поддерживает ли она 3Dfx. Конечно, есть среди нас и такие ренегаты, но это уже исключение. Лучше спросите меня, можно ли просидеть несколько ночей, изредка отвлекаясь на еду и походы туда, куда даже новые русские на мерседесах не ездят? Я отвечу вам — можно. А это, согласитесь, главное. И не важно, что нужно до боли напрягать зрение, чтобы понять в бою, кто тут свой, а в кого мышкой тыкать. Не важно, что самые интересные места на карте назло игроку остаются недоступными. Главное — процесс, а не результат. Ведь в то же пресловутое «Диабло» до сих пор режутся так, что уши летят вовсе не из-за того, чтобы пройти ее от начала до конца. Это все сделали и не единожды. Просто уж очень хочется. А то что Baldur's Gate на «Диабло» ни разу не похоже... ну что же, пусть это останется на совести разработчиков. В Forgotten Realms им зачтется.





экраны героев, детали оружия и элементы снаряжения кажутся наиболее прорисованными как в отдельности, так и в непосредственном использовании персонажами. Однако скоро глаз привыкает к внешней убогости, и нас начинает интересовать не столько внешний вид того или иного меча, сколько его «практическое» (нами) использование. А для некоторого скрашивания первоначального неприглядного впечатления каждый предмет помимо непосредственного визуального (довольно-таки бледного) впечатления дан еще и в виде небрежного начертания сангиной, то есть в своем графическом изображении. Мода на это пошла, если не ошибаюсь, от первого WarCraft'а, подхваченная затем Fantastic General, Betrayal in Antara и другими, не менее уважаемыми играми. Так сказать, дешево и сердито, при сохранении классического кельтского стиля в основном изображении.

Но как бы там ни было, основная задача все-таки не в том, как изображать, а в том — что. А уж чего-чего, а предметов, достойных изображения (а именно, участвующих в игре), — неисчислимое множество. И это не только всевозможные виды оружия ближнего и дальнего боя, а также атрибуты защиты, но и всяческие магические, мистические, исторические и просто значимые (и не очень) в игре вещи, предметы и артефакты, которые можно надеть, продать, использовать или просто выкинуть на городской площади. Последние так и будут валяться на вышеозначенном месте вплоть до самого окончания ваших похождений (конечно, не в мультиплейерном режиме).

Все эти многочисленные вещи, которые вам доведется стяжать по ходу действия, делятся на несколько типов. Главный из них — оружие, которое может (или не может) быть использовано вашим персонажем. Эти окошки находятся в левой части экрана оснащения. Под ними располагаются окошки так называемого быстрого использования, куда помещаются те немногие вещи, которые могут быть употреблены непосредственно во время боя (например, всевозможные бутылочки с волшебными снадобьями или магические артефакты). Вокруг изображения персонажа помещаются иконки (по другому и не назовешь) его снаряжения, а снизу, в два ряда — всех остальных носимых вещей. Непригодные к использованию вещи (что зависит от класса героя) заштрихованы красной сеткой. Те же, которые вы можете непосредственно использовать, подсвечиваются в нужных местах рамочками.

О ценности большинства вещей можно судить по их «рыночной стоимости», то есть. по цене, по которой они продаются в ближайших тавернах. Однако попадаются и уникальные артефакты, истинную стоимость которых (а также и возможности их использования) лучше узнать за небольшую, в сущности, плату у специалистов-идентификаторов.

К сожалению, вещи (особенно оружие) от частого употребления имеют гнусную привычку ломаться в самый неподходящий момент. Восстановить его можно, как правило, у кузнеца (разумеется, не бесплатно), но на всякий случай советуем вам иметь хоть что-нибудь про запас, который, как известно, карман не тянет.

ULTIMA on-line

Давай оставим этот мир

При подготовке материала была использована информация с сайта Ultima Online (www.owo.com).

Советы по выживанию

Встречайте вторую часть

Мир Ультимы населен различными существами. Ваше дело — ладить с ними, или нет. Если нет — не переоцените свои силы. Иначе сожрут.

В прошлом номере мы начали печатать подробные инструкции для тех, кто собирается жить (или хотя бы выжить, хе-хе...) в виртуальном мире Ultima on-line. Встречайте вторую часть.

Елистратов А.

Битва (Описание)

Интерфейс управления

Драться в UO чрезвычайно просто. Обязательно поставьте настройку Peace/War в Окне персонажа в состояние War (Битва). Теперь оружие, находящееся в руках персонажа, готово к бою, и можно атаковать что-либо или кого-либо (на чем вы дважды щелкните).



Можно переключаться между Боевым и Мирным состоянием нажатием на Tab. Когда вас атакуют, Боевое состояние устанавливается автоматически. В Боевом режиме при наведении курсора на другого игрока, NPC, животное или монстра выбранный объект подсвечивается цветом, который показывает, как атака подействует на вашу репутацию. Подсветка бывает красная — драка увеличит вашу репутацию, голубая — уменьшит (у жертвы хорошая репутация), серый — драка не повлияет на репутацию. С введением новой системы репутации для членов вашей гильдии красным подсвечивается убийца, серым — преступник, зеленым — игрок с положительной репутацией; для членов вражеской гильдии красным подсвечивается убийца, оранжевым — все остальные.

Тренировка

В некоторых больших городах основаны тренировочные центры, в которых можно поднять свое боевое мастерство. Там стоят чучела для тренировки обращения с ручным оружием, мишени для стрельбы из лука (арбалета).
Внимание! Не обязательно находиться в Боевом режиме для тренировки.
Вне городов и областей, охраняемых стражей, можно спарринговаться с другими игроками, однако Лорд Бритиш объявил спарринг вне закона, соответственно ваша репутация пострадает.

Отдых и лечение

Ну что, получили свое? Здесь несколько советов для тех, кто наносит и получает удары. Как зализать раны и вернуться в строй как можно быстрее.

Жизненная сила и отдых

Бег или битва высасывают из вас силы, Жизненная сила (Stamina) убывает. Чем она ниже, тем меньше вероятность того, что вы сможете нормально сделать то, что делаете.

Еда

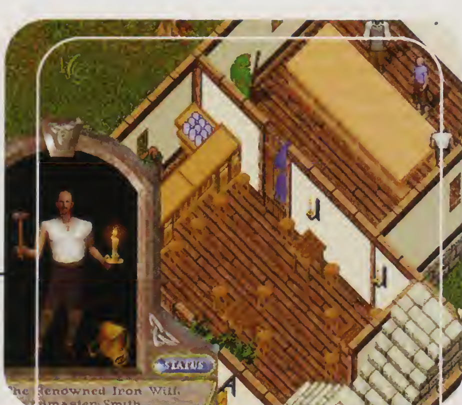
Вы не можете голодать, однако игра может сказать, когда вы «голодны».
Двойной щелчок на еде, она исчезает — вы ее съели. Еда немного восстанавливает Жизненную силу, но что гораздо более важно, увеличивает скорость восстановления Жизненной силы и Здоровья (Hit points). Пустой желудок не располагает к быстрому заживлению ран.

Отдых

Восстановить Жизненную силу можно быстрее, если присесть или постоять спокойно.

Лечение

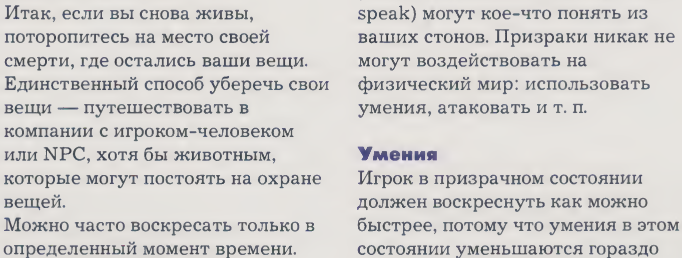
Раны в игре заживают естественным путем. Лечение идет быстрее с полным желудком. Если вы маг или путешествуете с магом, можно прочитать лечащие заклинания на себе или попросить сделать это друга. Помимо этого есть еще три способа лечения.
Самый дешевый и часто встречающийся — использование перевязочных материалов. Их можно взять у лекарей, ветеринаров или у кое-каких других торговцев или же можно их сделать с помощью ножниц и ткани. Перевязка восстанавливает не так уж много здоровья, поэтому имеет смысл использовать их при небольших ранениях или в качестве «первой помощи» при более серьезных ранениях.
Более эффективны, но и гораздо более дорогие — лечащие микстуры, производимые алхимиками, их можно купить у алхимиков, магов и других NPC.



Здесь в легальном мире, заходя в дом, не забудьте познакомиться с его хозяином. А то, ведь может и обидеться.

Храмы

Третий способ лечения — посетить Храм. В Британнии храмы есть! Эффективность Храмов основывается на вашей репутации. Те, у кого репутация положительна, полностью излечиваются, персонажи с плохой репутацией излечиваются лишь частично. Ходят слухи о так называемом Храме Хаоса (никто не знает, где он), в котором персонажи с плохой репутацией полностью излечиваются, а с хорошей — получают повреждения при попытке войти.



Смерть

Быть или не быть... играть как привидение или воскреснуть со штрафом... К счастью, в UO это единственная дилемма, связанная со смертью. И у вас под рукой руководство...

Смерть! Говорят, единственное, в чем можно быть уверенным — это смерть и налоги. В UO смерть неизбежна (или почти неизбежна), хотя, к счастью, она не навсегда (здесь бы так). Что касается налогов, то только Лорду Бритишу известна ситуация с налогами в UO (сюда бы Лорда Бритиша).

Когда вашего персонажа убивают в игре, вам предлагается выбор. Можно воскреснуть тут же с большой потерей в умениях или же можно выбрать жизнь привидения и пугать несчастных NPC сколько вашей душе угодно. Можно воскреснуть максимум 5 раз за 20 минут. Каждые 20 минут «счетчик смерти» уменьшается на единицу.



Мгновенное воскрешение может показаться привлекательным и, конечно, более предпочтительным в некоторых случаях, однако прежде придется хорошенько подумать (применимо всегда). Мгновенное воскрешение может пустить на ветер дни или даже недели напряженной работы по улучшению умений персонажа, что обычно крайне обидно. Если попробуете воскреснуть тут же, та штука, которая вас убила, вероятнее всего тут же повторит ваше умертвие, ведь воскресает ваш персонаж с очень маленьким Здоровьем и Жизненной силой.

Итак, если вы снова живы, поторопитесь на место своей смерти, где остались ваши вещи. Единственный способ уберечь свои вещи — путешествовать в компании с игроком-человеком или NPC, хотя бы животным, которые могут постоять на охране вещей.

Можно часто воскресать только в определенный момент времени. При каждом воскрешении возвращение в физическое тело становится все более трудным. Если связь души с телом становится слишком слабой, вам придется остаться призраком, пока тело само себя восстанавливает. Даже лекарь или Храм не помогут в этом случае. Придется подождать.



Пребывание мертвым

Если вы решили стать привидением, все вещи остаются там, где лежит тело, а вы начинаете путь призрака к воскрешению. Когда персонаж находит Храм, лекаря или могущественного мага, он может возвратиться к жизни.

В мертвом состоянии вы можете передвигаться никем не замеченным. Теперь ваш персонаж невидим в Мирном состоянии, видим лишь в Боевом. Призрак может проходить сквозь двери и кое-какие другие объекты, но не сквозь стены. Если призрак пытается поговорить с живыми, его слова будут услышаны лишь как бессвязный вопль. Персонажи с высоким уровнем Общения с духами (Spirit speak) могут кое-что понять из ваших стонов. Призраки никак не могут воздействовать на физический мир: использовать умения, атаковать и т. п.

Умения

Игрок в призрачном состоянии должен воскреснуть как можно быстрее, потому что умения в этом состоянии уменьшаются гораздо быстрее, сводя на нет недели тренировок.

При мгновенном воскрешении к персонажу применяются штрафные санкции. Все умения и свойства уменьшаются на 10 %, хотя и не могут опуститься ниже начальных значений.

Гильдии

Гильдии в UO довольно многочисленны и часто имеют серьезное значение. Здесь содержатся сведения о некоторых из них.

Профессиональные гильдии

В каждом большом городе Британнии есть одна или две торговые гильдии.

Принадлежность к гильдии дает 10 % скидки при покупках у других ее членов.

Чтобы присоединиться к гильдии, найдите Дом гильдии, подойдите к Мастеру и заплатите 500 gp за членство. Можно принадлежать только к одной гильдии одновременно. При попытке присоединиться ко второй, членство в первой аннулируется, местный профсоюз ренегатов не одобряет.

Вот они:

- Гильдия изящных искусств
- Сообщество портных
- Гильдия лекарей
- Морская гильдия
- Ассоциация торговцев
- Сообщество воров
- Общество кузнецов
- Гильдия воинов
- Гильдии игроков

Также есть гильдии игроков. Они представляют из себя группы игроков, объединившихся для достижения определенных целей или взаимной защиты. Естественно, на общественных началах.

С полным списком гильдий можно ознакомиться в разделе «Холл» гильдий.

Настройка интерфейса

Все, что вы говорите, высвечивается синим? Как поставить фильтр нецензурных выражений на букву F? Устали набирать Hi и Buy каждые две минуты ? Тогда вы попали куда надо.

Как приспособить интерфейс UO под свои нужды

Обзор

В UO есть четыре основных информационных экрана. На каждом из них есть следующие кнопки:

Cancel Отменяет все изменения установок на данной экранной форме.

Save Сохраняет все изменения, сделанные в экранной форме.

Default Устанавливает значения настроек в состояние «по умолчанию».

Apply Устанавливает изменения для текущего сеанса игры.

Экран: Общие настройки

Эта экранная форма позволяет редактировать, в каком цвете другие игроки видят ваши сообщения, звуковые настройки.

Change Speech Color меняет цвет букв сообщений. Выбор этой опции выдает цветовую сетку и ползунок регулировки яркости. Щелкните на желаемом цвете и отрегулируйте яркость. Чем левее ползунок, тем темнее.



Change Emote Color Второй цвет для «эмоциональных сообщений». Для использования этой возможности придется настроить Макрос (см. ниже). Настройка

«эмоционального» цвета производится так же, как и в предыдущем пункте.

Full Screen Toggle — переключение из полноэкранного режима в оконный.

Sound On/Off
Включение/выключение звуковых эффектов. Регулятор громкости снизу.

Music On/Off
Включение/выключение музыки. Регулятор громкости также снизу.

Экран: Макросы

Макросы — мощный инструмент настройки игры «под себя». Они позволяют производить сложные типовые действия нажатием одной-двух клавиш. Макросов может быть сколько угодно (пока хватит клавиш на клавиатуре), Макросы могут содержать столько действий, сколько вам нужно (надо отметить, что чем больше действий содержит один Макрос, тем меньше шансов, что его можно будет реально использовать в игре).

Для ввода нового Макроса в списке Макросов нажмите кнопку Add. В поле key введите основную клавишу для вызова нового Макроса (в комбинации с этой клавишей можно использовать ALT, CTRL, Shift в любом сочетании, например B, Alt-B, Ctrl-Alt-B и т. п.) Когда комбинация клавиш для вызова определена, можно строить сам Макрос.





Щелкните на левом поле, всплывет список доступных действий, дополнительные параметры для данного действия задаются в правом поле. Как только выбирается одно действие, снизу добавляются поля для описания следующего действия в Макросе. Когда Макрос полностью описан, жмите Save, Apply или Next.

Здесь необходимо притормозить. В экране макросов вы можете изменять следущие действия:

Say (Сказать)
При выборе этого действия в правом поле напишите текст, который проговаривает персонаж при использовании этого Макроса. Что вы там напишите, тем ваш персонаж и разразится. Помните, часто ваше здоровье (и не только в игре) зависит от используемого вами лексикона (я вовсе не имею в виду легендарный текстовый редактор).

Вы можете присоединиться к симпатичной вам группировочке и отправиться, скажем, воевать. Но, если вам крупно наваляют, не обижайтесь — никто вас за руку не тянул.

Emote (Эмоциональная фраза)
То же, что и Say, но сообщение пишется другим цветом (см. Change Emote Color). Также текст помещается между двумя звездочками, например *grin*.

Основное назначение — выражение своего отношения к тому, с кем вы говорите, и к тому, собственно, что.

Будьте готовы к любым неожиданностям. И тренируйтесь. Чем лучше вы натренируете вашего персонажа, тем проще вам будет выжить в мире UO.

Whisper (Шепот)
То же, что и Say, но сообщение видят только игроки, находящиеся поблизости.

Yell (Кричать)
То же, что и Say, только крик (к примеру Help!!!) видят игроки, находящиеся на расстоянии полутора экранов.

Walk (Ходьба)
Открывается меню с компасом направлений, из которых выбирается одно. Персонаж разворачивается в этом направлении и делает шаг. Весьма полезно и очень наглядно.

War/Peace (Мирное/Боевое состояние)
Переключение между Мирным/ Боевым состоянием.

Что-нибудь надо объяснять?..

Paste (Вставка текста)
Вставляет текст из буфера обмена Windows в книгу или в поле разговора. Длина текста ограничена, всего лишь несколько фраз. Очень удобная штука. Открыли текстовый файл прямо на рабочем столе, набрали туда фраз на все случаи жизни, и знай себе копируй.

Open (Открыть окно)
Открывает одно из информационных окон. Выбор этой опции дает список окон, которые можно открыть.

Close (Закрыть окно)
Закрывает выбранное окно.

Minimize (Свернуть окно)
Минимизирует все открытые окна. Окна рюкзака и Книги заклинаний не сворачиваются.

Maximize (Развернуть окно)
Развертывает все минимизированные окна.

Open Door (Открыть дверь)
Открывает ближнюю дверь, если она в пределах досягаемости.

Use Skill (Использовать умение)
Выдает список умений для выбора жизненно необходимого на данный момент. Эта команда используется только с теми умениями, которые приведены в Списке умений, и не используется с другими, требующими определенного предмета или действия.
См. Использование и Развитие умений.

Cast Spell (Произнести заклинание)
Выдает список всех заклинаний, из которых выбирается желаемое. Дело за вами, сможете ли вы на практике пользоваться этим заклинанием.
См. Магия

Last object (Использовать последний предмет)
Используется последний предмет. А вы чего ожидали?

Last Spell (Использовать последнее заклинание)
Повторно произносится последнее произнесенное заклинание.

Salute (Салют)
Персонаж выполняет военный салют.

Bow (Поклониться)
Не думайте, что ваш подопечный тут же примется палить из лука. Когда вы давите на Bow, ваш Персонаж кланяется в пояс. Да-с, так-то судари-сударыни. Феодализм...

Quit Game
Отсоединение от сервера и выход из игры.

Фильтры

Эти установки дают возможность игнорировать слишком тупых или назойливых личностей. Полезно. Очень полезно.

Filter Obscenity (Фильтр ругательств)
Включение этого фильтра заставляет игру опускать наиболее распространенные английские ругательства.

Ignore Players (Игнорирование игрока)
При добавлении игрока в этот список, вы не видите его оообщений.

Click to Edit Profanity List (Редактирование списка ругательств)
Позволяет редактировать фильтруемую ругань (любителям транслитерационных русских выражений). В свою очередь имеет **Password Protect (Установка пароля).**
Позволяет главному пользователю на данной копии игры регулировать доступ к этой форме. Замышляется, что это не даст детишкам редактировать фильтр непристойностей, если вдруг они в ваше отсутствие проникнут в мир UO.

Друзья

Эта экранная форма облегчает поиск друзей, играющих одновременно, и несколько защищает вас от нескромных взглядов.

Внимание! В этой форме нет кнопки Apply.
Friend Notification (Сигнал появления друга). Это список друзей, о присутствии которых в игре вас немедленно оповестят (если они не блокируют эту возможность). Имя друга в зеленом цвете говорит о его присутствии, в красном — об отсутствии или запрещении ими сигнализации. Как во всеми любимой «Аське».

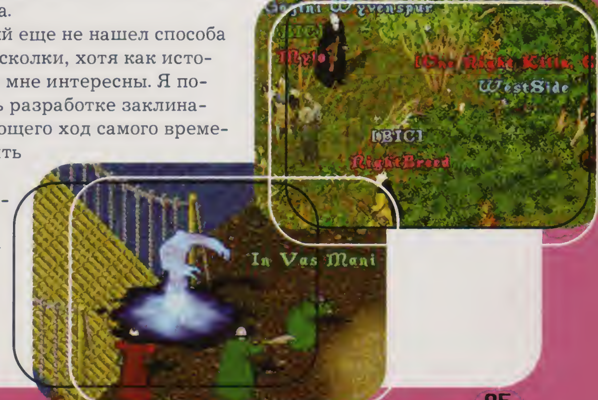
Permit Notification (Список сигнала)
Это список персонажей, которым разрешено узнать о вашем присутствии в игре.

Permit All (Разрешить всем)
Разрешение сигнализации всем о вашем присутствии в игре.

Поиск знаний в стране тайн и опасностей — задача не для неподготовленного или непосвященного. Поэтому Лорд Бритиш подарил эту книгу всем путешественникам, собранную на основе опыта величайших героев, с его помощью вы проложите свой путь сквозь мириады опасностей Британии.
На этих страницах находятся картинки и описания практически всего, что можно встретить в путешествии (вплоть до деревьев и инструментов ремесленника). Однако будьте внимательны — в волшебном непрерывно изменяющемся мире Британнии, все вещи могут быть не тем, чем кажутся, и большинство из них ждет своего открывателя.
И да будет путешественник осторожен.

Добро пожаловать, усталый путник! Здесь тебя ждет горячий хлеб и песня моей мандолины. Говоришь, ищешь приключение? Присядь у моего костра, я поведаю историю нашего края для твоего просвещения и развлечения.
Можешь считать меня экспертом по всем этим вопросам. Мои странствия как Барда привели меня в любимый город Britain, мои песни слушали и в Moonglow, Trinsic и других городках, которые ты несомненно видел в своих путешествиях. Путешествие по Британнии требует знания, которое ты сейчас получишь. Итак, расслабься добрый путник, я начинаю..
Задолго до того, как Чужак вступил на земли Sosaria и четырех континентов — Земли Лорда Бритиша, Земли Опасности и Отчаяния, Земли Черной Неизвестности и Земли Феодальных Лордов, появился молодой волшебник по имени Мондэйн. По мере того, как Мондэйн взрослел, и его знания накапливались, росла его неутомимая жажда власти и нежелание смертной жизни. Его захватила идея перешагнуть порог смерти и жить вечно. Случайно он узнал о драгоценном Камне Бессмертия, дающем невообразимую силу и вечную жизнь его обладателю. Ты, конечно, слышал о нем?
По моему убеждению, разделяемому большинством историков Королевства, желание Бессмертия Мондэйна, на которое наложилась жадность к знаниям, обычно у тех, кто посвящает себя магии.
Горячечные долгие поиски Камня стали всепоглощающими, и после долгих лишений он пришел к убийству Хранителя Камня — своего отца.
Имя Мондэйна до сих пор проклято в Британнии, каждый, кто пойдет с мечом против своей крови ради выгоды, навечно причисляет себя к Темным Силам. Однако это тема для другого разговора.
Чтобы полностью понять нашу ненависть к Мондэйну, ты должен знать еще кое-что...
Как только Мондэйн получил Камень в свое распоряжение, он стал строить планы по отправлению ритуала, который дал бы ему величайшую власть. Во время церемонии, призванной навеки привязать Камень к Мондэйну, Камень заключил в себе целое королевство, захватив и инициатора — самого Мондэйна.
Наполненный энергией бессмертия, Мондэйн использовал Камень как средство власти над миром (пока не пришел Чужак, предназначенный судьбой уничтожить сам источник существования Мондэйна). Целью многолетнего путешествия Чужака было освободить землю от Мондэйна, его темного правления. После многих боев он пришел к логову и положил конец злому правителю, разбив Камень. Когда пропала основа Бессмертия, сама материя вселенной возмутилась. Как только пропала энергия Камня, и сам Мондэйн пропал.
Мы в Британнии чествуем этого неуловимого Чужака один день в году как Героя, Сокрушившего Мондэйна. Он пропал и не оставил нам на память даже своего имени. Останься он подольше, может, последствия катастрофы выпускания жадности Мондэйна были не так тяжелы. А может, ради всех святых, Британния и не существовала бы сегодня.
Теперь ты знаешь, что как только один человек получает силу, готовую уничтожить целый мир, наши ангелы-хранители претворяют в жизнь план по возвращению цепи событий к нормальному. Они знали о возмущении, вызванном уничтожением Камня, они заново связали материю времени и пространства Sosaria, которую мы сегодня зовем Британнией. Многие полагают, что края нашей земли, не что иное, как швы этого вмешательства, хотя, наверное, это фантазия.
Также говорят, что когда Камень был разбит, тысячи его осколков рассеялись по вселенной. В каждом из осколков содержится отображение Sosaria в том виде, что и во время ритуала Мондэйна.
Ни один смертный еще не нашел способа собрать все эти осколки, хотя как историку их свойства мне интересны. Я посвящу всю жизнь разработке заклинания, поворачивающего ход самого времени, чтобы получить хоть кусочек истории. Может, однажды, другой Чужак придет — такой, как ты — способный ответить на все вопросы.

А вот — пиратская тусовка. Люди отдыхают, развлекаются, постреливают по мишеням, не желая упускать время для тренировок. Людям хорошо.



Миф о Myth'е



Денис Шведов

Что наша жизнь?.. Правильно. Все знают продолжение этой фразы. А значить это может то, что в жизни мы постоянно ищем игру. Игра обязательно должна присутствовать в жизни! Иначе жизнь становится чересчур серьезной.

Знаете, что мне больше всего нравится в Мифовских схватках? Неспешность и обстоятельность. Посмотрите, как невозмутимы идущие на смерть. Вот они, настоящие универсальные солдаты.

Вот только игра должна быть совершенной. Той самой, встречи с которой мы ждем всю жизнь. Детали, осколки которой встречаем в лучших из попадающихся нам игр. Нужно для этого, думается, не так уж много. Во-первых, игра должна быть реалистичной (Конечно, это не главное: все мы в детстве бегали с палочками вместо пистолетов, и непохожесть игрового предмета на изображаемый настоящий ничуть не мешала наслаждению самим процессом). И еще игра должна быть красивой. Мы готовы уходить в красивый виртуал, как уходят в хорошую книгу, в талантливую театральную постановку, в мастерски сделанный фильм. И конечно, нам очень хочется, чтобы мир, который мы выбираем, как можно более полно обманул нас своей «настоящестью», заставил бы и в самом деле поверить, что мы в нем живем, что в окошко монитора нам видна именно другая вселенная, а не сетка подсвеченных электронными пушками крупинок люминофора.

Создание Мира, а тем более Мира, пронизанного красотой, — это акт творения. Нужно быть если не демиургом, то по крайней мере талантливым человеком. А подлинных талантов не так уж много на свете. И все они чем-то заняты, причем не обязательно разработкой компьютерных игр.

Обычно талант приходится заменять мастерством. И, как правило, в большинстве случаев это срабатывает. Мастерски сделанная копия сносно заменяет талантливый оригинал.

Но иногда разработчиков издателей осеняет вдохновение, и на витринах магазинов появляется именно шедевр. Вот тогда-то мы и начинаем осознавать, чего именно ищем в бесконечных рядах компакт-дисков и на страницах всевозможных обзоров. Мы ищем Виртуальности, строящей свою Реальность на Красоте.

Что же такое красота компьютерной игры? Видимо, она складывается из двух составляющих: сюжета и визуально-акустического ряда. Если сюжет плох, то как бы непередаваемо-красиво не отражались в лужах цветные отсветы, которые бросает ваш изрыгающий огонь пулемет на окрестные стены, вам скоро наскучит этот мир. Просто потому, что в нем не происходит ничего неожиданного. Но, с другой стороны, и убого сделанный движок игры с превосходным сюжетом заставит вас не раз и не два пожалеть о том, что вы принялись за нее...

Знаете, как в китайской кухне принято солить блюда? Настолько, чтобы вкус соли не ощущался. Но чтобы при этом вы не чувствовали, что пища недосолена, то есть соли ровно столько, сколько нужно — не больше и не меньше. Без нее еда будет пресной, но если вкус ее выпячивается, выходит на первый план, блюдо погибло. Так и с этими двумя компонентами в компьютерных играх. Если одного из них нет, очень плохо — игра не смотрится.

Сюжет — основа красоты любой игры, претендующей на создание



Нетореными тропами передвигалось мирное (как бронепоезд) племя. Но вот совершенно неожиданно из-за пригорочка выскочили… ангелы… Нет, не ангелы! Скелеты с дротиками. И давай кидаться… Должно быть, замерзли.

Мира. Вспомните (кто в состоянии, конечно), как замечательно интересны были текстовые квесты! Тот же полулегендарный Zork, например… Как, погружаясь в атмосферу повествования и проникаясь развитием сюжета, вы начинали по-настоящему жить в этом мире! Думать на его языке, поступать согласно его правилам! Красивый миф, который предлагала вам фантазия авторов, подменял собой реальность и сам становился новой реальностью. Вы верили в то, что набранные вами на клавиатуре слова материализуются в действия (там,



за мерцанием зеленых строк на черноте экрана). Теперь же, когда время чисто текстовых игр прошло и настала пора картинки и звука, необходимо, чтобы и они обладали не меньшей, чем сюжет, красотой.

К счастью, хотя подобных произведений искусства (а они полностью заслуживают этого названия) и немного, но они есть. Немного потому, что, как говорилось уже, создание Мира требует времени и таланта, а выпуск «лишь-бы-чего-покрасивше» — только денег и мастерства. Но зато какое наслаждение испытываешь, натыкаясь, как правило, совершенно случайно на шедевр!

Мне повезло приблизительно год назад, когда я прочитал в журнале обзор совершенно новой игрушки от Bungie Software Products — Myth: The Fallen Lords. Про игру было сказано много хороших и даже восторженных слов; скриншоты радовали глаз свежими красками и разнообразием юнитов, а обещание необычного для стратегий (именно к этому классу была отнесена игра) вида камеры сверху-издалека на опять-таки непривычное трехмерное поле боя выглядело заманчивым. На слова о сюжете, если они и были, я как-то не обратил внимания. Что-то о Падших Властителях и войне с мертвецами… «Замечательно, — думал я в процессе инсталляции, — вот она, достойная замена доброму старому Варкрафту!»

И оказалось, что ошибся. Ошибся счастливо. Старина Warcraft, при всей моей любви и уважении к нему, даже рядом не стоял с Myth'ом хотя бы по великолепию графики. А уж когда дело дошло до сюжета…

Сюжет замечательного произведения Bungie (особенно, если брать его целиком, с оглядкой на вышедшее недавно продолжение — Myth II:



Soulblighter) изумителен. Он закручен не хуже лихого политического детектива, и, в отличие от большинства ему подобных, совершенно непредсказуем. Не в том смысле, что в нем присутствуют ветвления, а в том, что представления о дальнейшем его развитии, которые имеются у вас к началу очередной миссии, оказываются весьма далекими от того, что за ней следует на самом деле. Если бы на этот сюжет была написана книга, то читалась бы она на одном



дыхании. Вводные рассказики, предваряющие каждую миссию, язык не поворачивается назвать брифингами. Это всамделишные рассказы с событиями, героями и действием! Они, как нитка между бусинами, связывают всю игру в единое потрясающе красивое ожерелье.

Итак, сюжет. Мир, в который вы переноситесь, на грани катастрофы. Случилось страшное, и комета, зловещим знаком висевшая в небе, действительно принесла беду. Порождения самых жутких преисподних, Темные Властители, пришли на землю и принялись за уничтожение всего живого.

Свое опустошающее шествие бессчетные орды мертвецов, духов и злобных нечеловеческих тварей начали с дальнего востока — единственного цивилизованного материка планеты — и постепенно продвигались на запад, пока наконец последним оплотом живых не остался город Madrigal на северо-западе Провинции (the Province). Дальше отступать было уже некуда, кроме как в океан. Вот в какой плачевной ситуации оказываетесь вы, сделав первый шаг в Мире Myth'а.

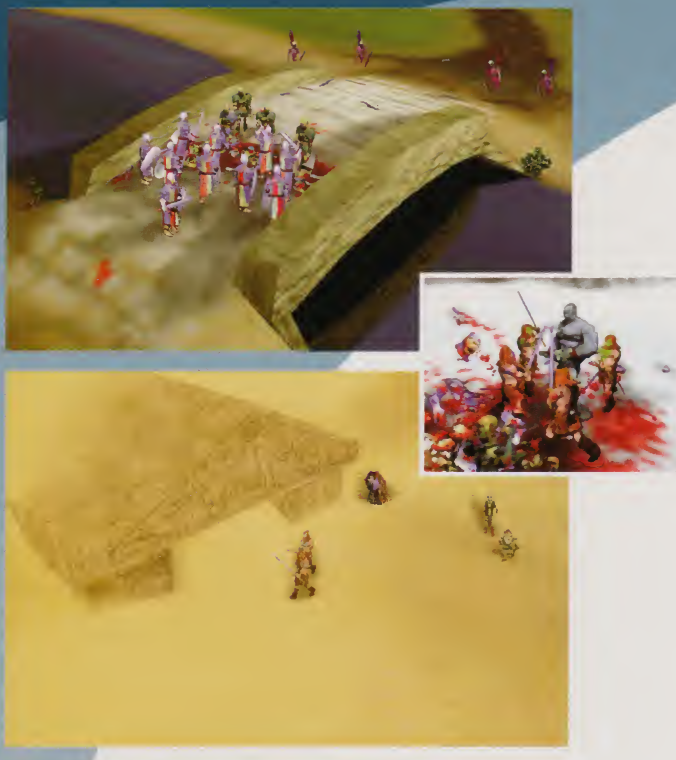
В отличие от большинства подобных игр, вы — вовсе не могучий властитель бесчисленных армий. Вводные рассказы к миссиям представляют собой выдержки из дневника простого солдата, чернорабочего войны, делающего свою тяжелую работу в то время, когда наверху правители вершат судьбы мира. И уровень, на котором вам предстоит действовать в игре, тоже вполне реальный. Если бы не средневековое вооружение воинов, миссии Myth'a послужили бы прекрасным тренажером для обучения курсантов военных училищ действиям на уровне командира взвода.

Но на дворе — именно средневековье. И потрясающе красивое, надо сказать, средневековье! Природа поражает великолепием и выверенностью деталей. Деревья, хоть и сделаны спрайтами, настоящие: в их кронах



Не забывайте, ваши ресурсы не бесконечны. Экономьте людей (или за кого вы там играете) и тогда, когда случится их немеренное окручение, устройте вашему противнику маленькую тотальную резню.





Ох уж эти мне древние! Как что построят, так обязательно — то землетрясение, то цунами какое… Вот ведь красивый же был замок (а может, храм?) И что? В песок закопали, ироды.

хари войны, принимающие на себя основной удар и всегда стоящие до конца.

И пока под стенами города Madrigal разворачивается решающая битва, вы и горстка ваших товарищей получаете первое задание: удержать до подхода основных сил своей армии, спешащей на подмогу городу, мостик через небольшую реку вблизи крохотного, в несколько домов, хуторка.

И только-то! Казалось бы, ничего примечательного в этом задании нет. Но вот здесь-то и начинает проявлять себя талант разработчиков Myth'a. Им блестяще удалось решить одну из главных проблем достоверности стратегических игр — проблему значимости сражений. Как правило, какими бы грандиозными ни представлялись вам разворачивающиеся на виртуальных полях битвы, командуете вы едва ли сотней-другой боевых единиц одновременно. Больше вам просто не удержать во внимании физически. И получается, что великие сражения превращаются таким образом в столкновения войск общей численностью не больше пары батальонов, пусть даже каждый юнит и обозначает целую дивизию. Реализм теряется, теряется красота правдоподобия... Bungie, создавая Myth, великолепно справилась с этой проблемой. Да, солдат у вас немного. Но маленькому отряду приходится от миссии к миссии решать такие задачи, которые в масштабе глобальной войны являются узловыми. Если вы не удержите, скажем, тот же мост, это будет означать, что через некоторое время основные силы противника «выльются» на ваш берег реки и блокируют путь подмоге. Город падет, и история Мира прекратится. Помните английский детский стишок?

Не было гвоздя —
Подкова пропала,
Не было подковы —
Лошадь захромала;
Лошадь захромала
Командир убит,
Конница разбита,
Армия бежит.
Враг вступает в город,
Пленных не щадя,
Оттого, что в кузнице
Не было гвоздя...

Так вот, ваш отряд постоянно и оказывается тем самым гвоздем, вокруг которого вертится колесо войны.

Еще к вопросу о красоте виртуальной реальности игры. Людей у вас немного, но каждый из них — индивидуальность. У каждого есть имя! Для каждого ведется счет убитых противников и пройденных миссий. Воины, выжившие под вашим руководством, могут остаться и пойти с вами и на второе задание, и на третье... Причем способность их наносить повреждения врагу и выдерживать удары самим растет! Миссий через пять вы убедитесь, что ветераны-лучники стреляют точнее и смертоноснее, чем новички из пополнения. Именно в этот момент вы становитесь Командиром. Вы начинаете беречь своих людей; ставить лучников и швыряющих бомбы гномов на возвышения, чтобы увеличить для них дальность;

застревают стрелы. С них, если на поле боя осень, даже падают листья. Ветер, если он есть, свищет. Шум реки усиливается по мере того, как вы к ней приближаетесь. По земле скачут белки и косули (речь идет о Myth II), а в



воздухе парят жаворонки, если у вас лето. Ваши солдатики — тоже спрайты, но как любовно прорисованы их движения! Вот вы выделяете группу лучников и указываете им цель. Дальше разворачивается невиданная, небывалая по красоте для стратегической игрушки картина: лучники, которые до сих пор стояли, опершись на длинные луки, поднимают их... Натягивают, как полагается, до уровня глаз, слегка отклоняясь при этом назад... И спускают с тетив стрелы. Причем в любой момент можно сказать «стоп» и посмотреть на застывшие в полете стрелы, повращать камеру, приблизить и разглядеть их во всех подробностях. Стрелы летят по математически выстроенным траекториям, с учетом высоты места выстрела и направления ветра, а также меткости конкретного лучника(!) и попадают в цель. Или не попадают, если лучник промазал. Что случается нередко, особенно на первых порах.

Но продолжаем историю. Предчувствуя опасность тотального истребления, навстречу силам Тьмы поднялись практически все расы материка: fir'bolg, непревзойденные лучники; карлики, знатоки взрывчатых веществ; Лесные Гиганты — мирные, но очень мощные и выносливые существа; яростные варвары-берсерки с хребта Cloudspine и, конечно же, люди. Простые мечники Провинции, па-





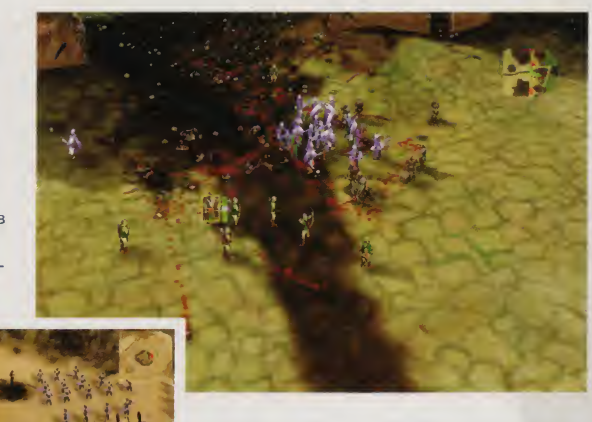
отказываться от атак «стенка на стенку», устраивать засады, минировать проходы и заманивать противника в ловушки, обходить с флангов, вырезать зазевавшихся врагов поодиночке. В этом отношении к Myth'у сложно уже применять термин «стратегия». Правильнее было бы, наверное, назвать его тактической игрой. Это не принижает его, а, наоборот, возносит на недосягаемую пока для других высоту: тактика реализована в нем неимоверно красиво.

А сюжет между тем развивается. Причем постоянно появляется какое-нибудь «но»: стоит событиям принять, казалось бы, очевидный и ясный оборот, как следующая порция новостей с фронта полностью перекраивает ваше представление о происходящем на самом деле. Красота непредсказуемости сюжета неуловимо завораживает вас. Армия мертвецов под стенами Madrigal'а разбита; их лидер уничтожен, но трое других Темных Властителей со своими армиями продолжают бродить по Провинции. Легион отправляется на дальний северо-восток материка, чтобы добраться до цитадели, где, по слухам, обитает самый главный Властитель Тьмы, Balor. Путь этот изобилует такими неожиданностями и сюжетными перипетиями, что лишать новичка удовольствия самостоятельно пройти игру попросту бесчеловечно. Скажу только, что пока Легион шел к цитадели, еще один из Темных Лордов пал, другой повздорил с третьим, ввязался с ним в бой, истрепал свои и его войска и где-то сгинул, а тот самый третий, Soulblighter (Душегуб), так и не смог остановить ваш стремительный прорыв. Его армия висит у вас на хвосте, пока вы штурмуете цитадель, но в итоге он все-таки не успевает помешать гибели Balor'а — голова главного Властелина Тьмы улетает в Великий Провал, что и означает для него полное и окончательное «развоплощение». Победа.

Победа? Не тут-то было! Здесь кончается игра Myth: The Fallen Lords, но не история. По завершении последней миссии вы осознаете, что из сюжета торчит столько незавершенных линий, что он напоминает растрепанный клубок шерсти. Во-первых, из Девяти Чародеев, взявших на себя основное противодействие темным силам и организовывавших армии Света, двое погибли в боях, причем не просто погибли, а, по слухам, превратились в какое-то подобие Темных Лордов. Во-вторых, оставшиеся Чародеи тоже чего-то не поделили, и в разоренной нашествием Провинции идет гражданская война! В-третьих, и это самое интересное, вы понимаете, что столкнулись с тем, что обычно в фэнтези называется Великим Равновесием.

Это означает, что из сил Света и Тьмы ни одна не должна одерживать верх, что чаши весов должны колебаться, не перевешивая окончательно ни в чью сторону. Постепенно вы разузнаете о старых легендах, рассказывающих, что тысячу лет назад великий герой по имени Connacht спас Мир от нашествия ужасных врагов, существ из другого мира под названием Myrkridia. Эти жестокие твари несли опустошение и гибель из вселенной во вселенную; Connacht'у удалось победить их и обезопасить ваш Мир. Время его правления после Победы было Золотым Веком, а потом он исчез. «Вероятно, умер, — решили все, — или вознесся на небеса...» И жизнь продолжалась.

Так вот, ближе к концу игры, собирая воедино разрозненные слухи, вы начинаете понимать ужасную вещь. Balor, носящий еще имя Leveller, то есть Уравнитель, — это и есть новое воплощение того же светлого героя Connacht'а, что вел когда-то в битву Светлые Силы! Он вернулся во имя Равновесия и привел с собой Темных Властителей; дал им знания и силы собрать полчища нежити. И все только для того, чтобы эра Света и благоденствия была уравновешена эрой Тьмы и смерти.



Вот здесь-то и наступает полное погружение в виртуальную реальность. Узнав, что предводитель Темных — не «хороший» и не «плохой», а просто Уравнитель (ну, работа у него такая!), вы начинаете ненавидеть его уже совершенно по-человечески. Этот блюститель Равновесия, который ради каких-то там высших представлений предает смерти и разрушению спасенный им же мир, становится вашим личным врагом. И наслаждение, с которым вы видите, как голова его со взрывом исчезает в Великом Провале, гораздо больше, чем от недлинного финального мультика. Вы отмщены. Лично вы, а уже потом и Мир. Ваша взяла. А значит, и Мир этот стал вашим, и красота его заставила вас поверить в его реальность — гармоничная красота сюжета и исполнения игры.

Совсем недавно, в конце декабря, Bungie выпустила продолжение Myth'а, Myth II: Soulblighter. Действие его происходит через шестьдесят лет после описанных в первой части событий. Как нетрудно догадаться, Soulblighter'у удалось лечь на дно, и пока о нем постепенно забывали, он не терял времени. Поднакопил силенок и стремится теперь в меру своих возможностей (он все-таки не ровня Leveller'у, Хранителю Равновесия) довершить начатое ранее истребление жизни. Снова Провинция в огне; снова идет битва за Madrigal, только теперь силы Тьмы поддержаны выпущенными на свободу старыми врагами — чудовищами из мира Myrkridia. Вам опять приходится быть в центре событий и скромными своими силами добиваться победы... Я еще не прошел игру до конца, но я свято верю в победу и желаю ее. Потому что мир Провинции — уже мой мир. И воинов я берегу не только потому, что в следующей миссии они, поднабравшись опыта, сослужат мне службу лучше новичков, а потому, что по-человечески сроднился с ними. Своих лучников к четвертой миссии вы уже будете знать по именам и чуть ли не в лицо (оттенки одежды у них слегка различаются, хотя фигуры, конечно же, одинаковые), а грубым шуточкам гномов будете смеяться совершенно искренне. Если вы прошли Myth I, то победить в Myth'е II для вас станет делом чести. Потому что вы будете отстаивать свою собственную Вселенную.



Спасибо разработчикам... нет, творцам из Bungie за то, что они с любовью и тщанием создали великолепный, живой и динамичный в своих проявлениях мир, пронизанный, пропитанный красотой. Даже волшебные персонажи в нем все свои собственные, свежие — нет этих навязших в зубах томных эльфов с хрупкими длинными луками, нет опереточных орков с мясницкими топорами... Все фантастические существа оригинальны и интересны. Но самая большая благодарность команде Bungie — за науку. За то, что они показали всем, какой должна быть Настоящая Игра. Такая, в которую входишь один раз, а выйти и позабыть о ней уже невозможно. Наверное, она и называется Мифом потому что, как миф, совершенна, наполнена смыслом и потрясающе красива.

Здравствуйте еще раз, дорогие мои читатели. Почему еще раз? Потому, что мы с вами уже встречались на страницах этого номера. В рубрике МегаХит. Это, конечно, при том условии, если вы читаете журнал с начала. Если нет, если вы читаете его с конца (шалуны, если), то там мы с вами тоже уже встречались. Не буду говорить где, чтобы не поломать удовольствия тем, кто все-таки читает сначала.

Итак, вы добрались до обоймы. До главного, самого главного раздела всего этого издания. Здесь они, здесь! Здесь собраны мечты и чаяния Мегагеймера. Здесь содержится боезапас любого уважающего себя Игрока, Игрока с большой-пребольшой буквы. Не можем же мы вас отправить без оружия на фронтовые клинья игровых магазинов, заваленных минами и гранатами в красивых упаковках. Не можем позволить вам подорваться на хитроумно замаскированных ловушках отстойного характера, а ведь и такими бывают поделки компьютерной шатии, величающей себя «издатели-разработчики». И еще мы с удовольствием поможем вам не пройти мимо запрятанных там же сокровищ — истинных творений истинных мастеров — ювелиров НАСТОЯЩИХ игр! Хватайте обойму! Разберите ее по патрончику. Изучите каждую пулю, каждую гильзу, оружие надо знать от и до. И уже затем, подкованные и вооруженные, выходите на тропу войны, уверенные в победе, уверенные в том, что никто не сможет совладать с вами, никто не сможет вас обмануть! Читайте описаловы. Не описания, именно описаловы. Это наше фирменное словечко. Концепция его была изложена в прошлых номерах. Но все равно, вкратце обьясню. Здесь вы не встретите оценок игр по числовой шкале. Зачем они? Прочитайте тексты, посмотрите картинки. Вам сразу все станет ясно — важны не цифры, важно отношение к игре, а уж оценивайте вы их сами, если захотите, конечно. Так вот, описалово и содержит это отношение, отношение того, кто уже играл, к предмету описания. Несколько мудрено? Ничего, справитесь, я точно знаю, что справитесь!

Юрий Травников



ОБОЙМА



92 Thief
95 Jurassic Park:TRESPASSER
100 Carnivores
103 Bio F.R.E.A.K.S.
105 Abe's Exoddus
109 Tomb Raider 3
114 Myth III Gangsters:
118 Organized Crime
122 Blackstone Chronicles
126 Falcon 4.0
130 Luftwaffe Commander
133 Spearhead
135 S.C.A.R.S.
138 Grand Touring
141 Slingo



Все противники обладают прекрасными слухом, зрением и очень подозрительны.

THIEF

Роман Шиленко

Вор в законе на готическом фоне

Looking Glass, в последнее время уделявшая основное внимание серии Flight Unlimited, решила вернуться к тому, с чего начинала: играм серии Ultima Underworld и System Shock.

Паспорт

Thief: The Dark Project

Жанр: action
Разработчик: Looking Glass
Издатель: Eidos Interactive
URL www.eidosinteractive.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166/200 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
Multiplayer: Internet, LAN

Вооружившись лозунгом «Мы пойдем своим путем», разработчики Looking Glass сумели объединить под одной крышей характерные особенности разных стилей и направлений игровой индустрии и сделали это настолько хитро, что теперь вообще не понятно, что же получилось в итоге. 3D-engine был от начала и до конца придуман в недрах Looking Glass, по словам авторов, он похож на использовавшийся в Unreal, но вместе с тем они в один голос отрицают причастность TDP к 3D-Shooter'ам вообще и к Quake-клонам в частности: «В игре нет шатающихся толп монстров и не текут реки крови», — объясняют они. Наличие сюжетной линии, интерфейс от первого лица, профессия главного героя — вор — делают игру похожей на RPG, но в то же время есть простор для тактических решений, характерных скорее для RTS. Добавьте сюда краеугольный камень предыдущих разработок Looking Glass «Самое главное — это реальность окружающей среды» и попробуйте определить на что похож «Темный Проект».

В этом мире вас зовут Гаррет. Вы — уставший от этого мира выдающийся вор, безжалостный молчаливый убийца и вообще «ужас, летящий на крыльях ночи». Забудьте о пулеметах и BFG-1000, вашим главным оружием станут умение скрываться и интеллект. Гаррет вовсе не накачанный морпех, и пара-тройка точных ударов мечом быстро отправят его в лучший мир, поэтому придется продумывать каждый его шаг. Гаррета нанимают, чтобы украсть скипетр у одного лорда, но по возвращении он застает своего единственного друга в несколько расчлененном состоянии. Вдобавок его репутация привлекает внимание красивой женщины по имени Виктория, которая становится связующим звеном между Гарретом и неведомым могущественным заказчиком Константином, после чего Гаррет, сам того не ведая, превращается в пешку в борьбе высших сфер, когда уже невозможно отделить друзей от врагов и приходится оглядываться на каждом шагу. Главный герой осуществляет ряд краж из домов аристократов, но всякий раз это оказывается только проверкой его способностей. То, что предлагает совершить Константин в следующий раз, граничит с невозможным — надо проникнуть в замок Ордена Молота, наводящий страх на весь город организации религиозного толка, обнаружить священный артефакт Глаз, украсть его из-под носа многочисленной охраны и принести Константину, выполняя по ходу дела мелкие посторонние квесты. В момент разговора у Гаррета появ-

В этом мире вас зовут Гаррет. Вы — уставший от этого мира выдающийся вор.

ляются некоторые сомнения насчет его работодателя, но окончательное прозрение наступает после выполнения миссии «Константин» — это Дьявол в земном обличии. В попытках исправить ужасную ошибку проходит оставшаяся часть игры. Всего предусмотрено 16 миссий, в большинстве из которых вам предлагается что-нибудь украсть, один раз придется вытаскивать своего связного из тюрьмы усиленного режима, будут миссии на выслеживание.

Гаррет вовсе не накачанный морпех, и пара-тройка точных ударов мечом быстро отправят его в лучший мир.

В лучших традициях RPG вам предоставят большой арсенал спецсредств. Помня о том, что «каждый вор хорош настолько, насколько позволяет его снаряжение», вы будете очень внимательно относиться к своим инструментам. Вам, конечно, дадут меч, но пользоваться им в этой игре — признак дурного тона. Если вам понадобился меч, значит в вашем плане был серьезный просчет. Главной убойной силой в ваших руках станет лук с набором не только простых, но и особых стрел: водяные — для тушения факелов и фонарей, огненные — для поджога, шумовые — для отвлечения охраны, стрелы-бомбы, при взрыве покрывающие мхом весь пол, тем самым заглушая звук ваших шагов. К ним прилагаются набор превосходных отмычек, каких-то проводов, веревок, ловушек, взрывающиеся и газовые мины, дубинка и так далее.

Одной из заслуживающих внимания особенностей является странный мир, созданный лучшими умами Looking Glass. Мелкие детали, принадлежащие разным игровым стилям и временам, образуют оригинальное, не виданное до сих пор зрелище. Мрачный средневековый город взят из мира фэнтези, но авторы решили не связываться с мирами Dungeons&Dragons или с созданиями Джона Толкина, поэтому никаких хоббитов, эльфов и орков тут нет. Однако в городе есть и технология — паровые турбины, работающие на угле машины, первые электропровода. Именно поэтому между собой создатели игры называют город «техносредневековым». По мере прохождения миссий вы наведаетесь в дворцы знати и музеи, пороетесь во всеми забытых руинах, побываете в тюрьме, соборах, туманных доках, зловещих замках, заглянете в канализационные стоки и поплутаете в катакомбах глубоко под землей, посетите заброшенные шахты, древний потерянный город, будете красться по темным улицам, выслеживая убийц, и даже попадете в другое измерение.

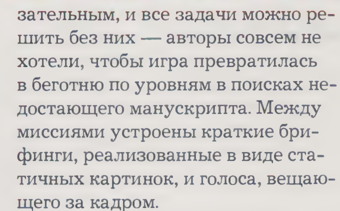
Поскольку миссий достаточно мало, то никаких ответвлений у сюжетной линии нет, но созданный мир настолько гибок, а арсенал настолько разнообразен, что альтернативных способов пройти каждую миссию существует множество. В каждой ситуации кто-то предпочтет уйти в тень и переждать, другой без лишних раздумий натянет тетиву, и вот охранник уже валится со стрелой в горле, третий — усыпит охранника газом или ударом дубинки по затылку. (Хинт: оттаскивайте трупы и оглушенных в темные места, где их никто не заметит.) Так что все целиком зависит от воли играющего. Проникнув в помещение, вы должны стать своей тенью, бесшумно минуя или устраняя охранников на пути к цели. По уровням разбросаны книги с небольшими полезными советами по прохождению, по решению какой-нибудь головоломки, но их обнаружение не является обязательным, и все задачи можно решить без них — авторы совсем не хотели, чтобы игра превратилась в беготню по уровням в поисках недостающего манускрипта. Между миссиями устроены краткие брифинги, реализованные в виде статичных картинок, и голоса, вещающего за кадром.



Лучше всего расправляться с врагами вот так.



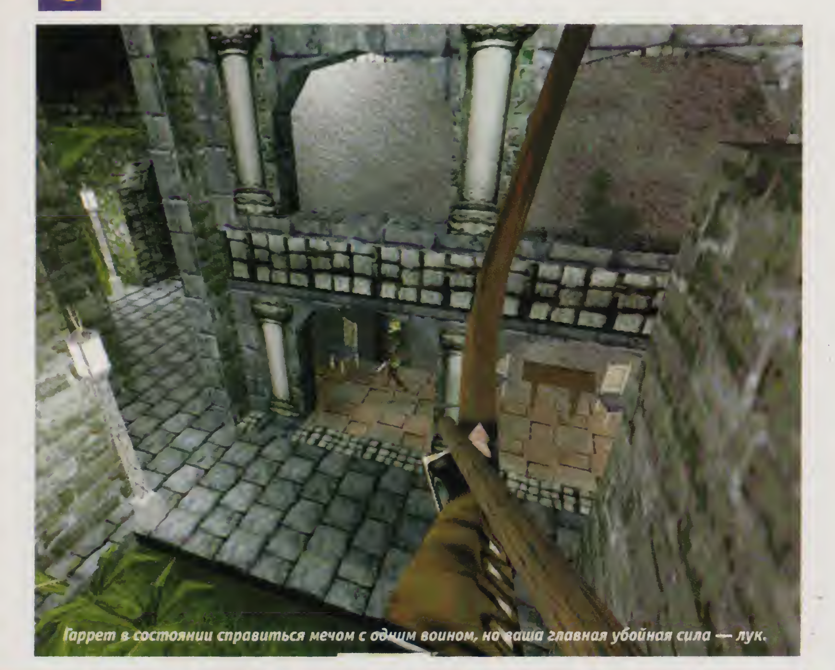
Горячий ХИНТ:
Оттаскивайте трупы и оглушенных в темные места, где их никто не заметит.



Мрачный средневековый город взят из мира фэнтези, однако никаких хоббитов, эльфов и орков тут нет.

Графику в TDP вряд ли можно назвать вершиной современных технологий, так как использовался известный трехмерный полигональный движок, хотя неплохо сделаны источники света и тени. Но спецэффекты и технология Act/React делают игру более привлекательной. Игровой мир относится к категории «6D». Конечно, летать Гаррет не умеет, но легко взбирается на стены и крыши, например, чтобы подстрелить кого-нибудь. Все объекты и персонажи в игре взаимосвязаны. Охранники и солдаты бродят по коридорам посвистывая или переговариваясь между собой, начинают громко кричать, обнаружив вас или мертвого, или оглушенного товарища (то есть все ваши враги обладают способностью видеть и слышать!). Вот почему так не рекомен-





Гаррет в состоянии справиться мечом с одним воином, но ваша главная убойная сила — лук.

ходят визуальные. Создатели игры утверждают, что TDP сделает для трехмерных звуковых карт то же, что Quake сделал для трехмерных видеокарт. Весь звук моделируется в трехмерной матрице, поэтому счастливые обладатели систем с трехмерным звуком смогут различать, с какой стороны слышны крики, шаги и звон оружия, а это для вора, мечтающего принять смерть от старости, немаловажно.

Все ваши враги обладают способностью видеть и слышать!

Любители multiplayer'а не будут разочарованы и откроют для себя новые возможности в TDP, так как появился простор для стратегии. Обязательно будут deathmatch и capture_the_flag. В режиме командной игры все участники разбиваются на две группы и начинают пробиваться к цели, воюя не только между собой, но и пробиваясь через управляемых компьютером охранников. В любом режиме поддерживается до восьми игроков. Сейчас решается вопрос о поставке вместе с игрой навороченного редактора новых уровней-миров.



дуется пользоваться мечом — интеллект вашего соперника настолько высок, что позволяет ему громкими воплями созывать своих коллег пока вы пытаетесь его заколоть. Стрелы с громким звуком отскакивают от каменных стен и хорошо втыкаются в деревянные части предметов. Этим можно воспользоваться, если привязать к стреле веревку, попасть стрелой в крышу дома или в ставни, а потом взобраться по веревке наверх. Деревянные изделия с радостью воспламеняются (этим можно воспользоваться для отвлечения противников), но они мгновенно потухнут, если их окунуть в воду; если их просто бросить в воду они будут плавать на поверхности. Мебель сделана не только для красоты, ее можно двигать куда угодно и баррикадировать двери. Мирные жители, встречаемые вами на улицах города и в домах, станут делиться со всеми подряд, где и когда видели вас, поэтому лишний раз не попадайтесь никому на глаза, если не хотите ненужного шума. Звук шагов Гаррета меняется в зависимости от того, по чему он идет — если идти по камням, то охранники могут услышать его еще издали, поэтому в качестве контраргумента запускайте бомбу со мхом или ходите по деревянному полу, хотя он тоже сможет вас выдать скрипом, или ступайте только по ковровым дорожкам. Звуковые эффекты по качеству даже превос-

Любители multiplayer'а не будут разочарованы и откроют для себя новые возможности в TDP.



Руководство Looking Glass связывает с TDP далеко идущие планы, поскольку именно в этой игре должны получить боевое крещение новые графический движок, системы спецэффектов и звуков, на разработку которых было затрачено несколько лет. Если все пройдет успешно, то в ближайшее время может появиться целый ряд игр, основанных на этих технологиях. Примеры Ultima Underworld и System Shock показали, что в Looking Glass обладают чутьем на перспективные технические новинки. А вдруг и в этот раз получится?



Бежал, понимаешь, велоцираптор по своим обеденным делам. А тут [illegible] мадам со своим пистолет-пулеметом. Результат, как говорится, налицо. Вот так вот они и вымирают, экзотические виды...



Вот так вот они и померли, прежние обитатели острова, предусмотрительно разложив снаряженное оружие. Воспользуемся их добротой и употребим смертоносные девайсы для комфортного путешествия по местному парку.

JURASSIC PARK: TRESPASSER

Юрий Травников

Гимн праворукости, или я голосую за мир!!!

Кто нынче не знает **Стивена Спилберга**? Может быть, только слепо-глухо-немой от рождения, да и то, если не умеет читать по Брайлю. Кто снял «Инопланетянина»? Спилберг. «Близкие контакты Третьего Вида»? Спилберг. «Индиану Джонса»? Кто был продюсером «Гремлинов»? Кто придумал «Парк Юрского Периода»?

Паспорт

Jurassic Park: Trespasser

Жанр: 3D-action
Разработчик: DreamWorks
Издатель: DreamWorks
URL http://www.dreamworks.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 133/233 МГц
RAM: 16/64 Мбайт
Video: 1 (8) Мбайт 3Dfx

Кто придумал динозавров? Все чаще и чаще мне кажется, что я знаю, как правильно ответить на последний вопрос.

А еще великий голливудский кино-режиссер-сценарист-продюссер умеет стричь. Купоны, естественно. Нет, может, он и еще что-нибудь умеет стричь, но мне доподлинно известно про купоны. И вот, как мне представляется, достигнув в кинопроизводстве всего, чего только может себе пожелать весьма честолюбивый человек, Спилберг отнюдь не успокоился. Вместо того чтобы спокойно наслаждаться заслуженной рыбалкой, или чем там еще, прижимая к сановной груди золотую фигурку «Оскара», мистер режиссер, почесав в бороде и помянув своего друга и соратника Дж. Лукаса, решил освоить и покорить относительно новый для себя рынок. Рынок компьютерных игр.

Почему относительно? Да были, были уже у Спилберга виртуальные прорывы. Была уже экономическая стратегичка на тему «Парка». Так себе была игруля, ничего нового, достаточно отстойная в графическом исполнении, ДОСовская, с большими претензиями к нижней области памяти. Поигрались в нее, конечно, и благополучно забыли.

— Нет! — Так, по идее, должен был сказать Спилберг. — Больше промахов мы не допустим! Наша новая игра будет всем играм игра, да что там, она будет лучшей из игр!

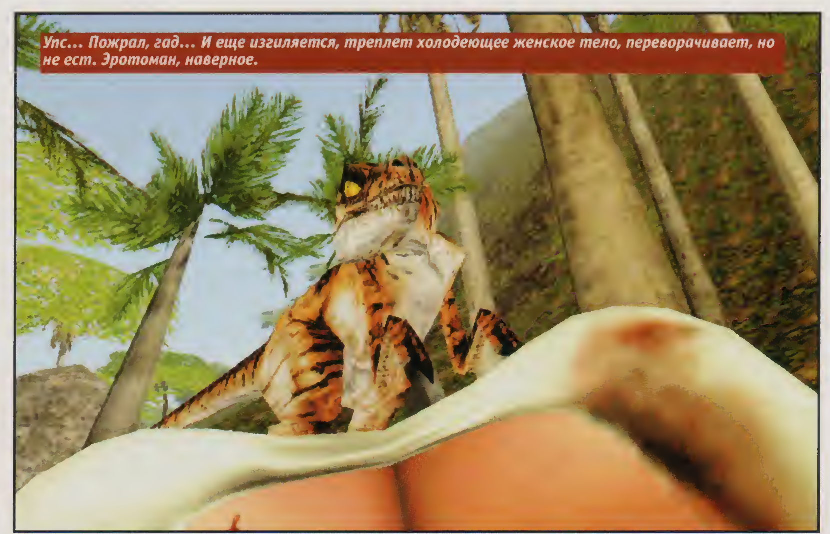
Что в самом большом почете у кино-видеоаудитории? Динозавры, конечно. Сегодня любой ребенок знает, что такое (кто такой) Tiranosaurus Rex. (С ребенками вообще тяжело. Всем, кроме Спилберга, разумеется...)

А какой жанр компьютерных игр на сегодня самый раскупае-








Упс... Пожрал, гад... И еще изгиляется, треплет холодеющее женское тело, переворачивает, но не ест. Эротоман, наверное.

мый? 3D-экшны, разумеется, не зря же их сегодня столько понавыпускали.



Выводы, как говорят политики, однозначны: игра будет экшном о динозаврах. И, как и все остальное, уже созданное Великим, будет лучше, правдивее и интереснее. С кучей, простите за невольный каламбур, новаторских наворотов. Дрожи, компьютерный мир! Спилберг идет (на трехпалых чешуйчатых лапах с огромными когтями)!

И вот положенное время вышло, и красивая коробка с диском и знакомым логотипом Юрасик Парка, величаво опустилась на мой рабочий стол (на котором компьютер стоит). Дальше все по плану: коробку вскрыть, буклет оценить и, не читая, в сторону, диск в привод, и...

Ага, играть буду за женщину. Что ж, нам не впервой, мы с моей секретаршей Вудой Краш, если разработчики нам позволяют, так обычно и поступаем. (Она за меня и в Кваку режется, и в Урыл, да и в оба Фоллаута.) Смотрим вступилово. Дамочка моя — ученая. Очень не любит летать на самолетах, а тут, так уж получилось, отправляется на какой-то научный сейшн, как раз-таки на самолете.

Новость дня

У меня — бюст. Нет, вовсе не бронзовый бюст вождя, даже не гипсовый, у меня — грудь... И даже, если быть до конца честным, то не одна...

Ролик красивый (Спилберг, чай) все в полутонах и тревожных тенях. Самолет летит, даме плохо, все полетное время она проводит в месте, для того предназначенном, за занятием, о котором джентльмены не упоминают. Что-то там у пилотов не заладилось, скороговорка на редкость печатных выражений, трах-ба-бах, катастрофа, конец фильма. Ладится игра.

Венец творенья. Вид сверху

Ага, загрузилась. Перед глазами, на семнадцати дюймах монитора — океанская гладь. Хилые волны с шелестом накатывают на берег, на который мы так удачно приземлились, в нескольких виртуальных метрах из воды недвусмысленно торчит хвостовое оперение того самого самолета. Хватаюсь за мышку, пробегаюсь по клавиатуре, на лету вцепляюсь в управление и бегу к самолету. Там же люди остались! Может быть, кого-нибудь... Нет, никого. Не бежит туда мой персонаж. Уперлась в береговую линию и больше ни-ни. Видать, мы не только летать боимся... Разворачиваемся.

Что ж. Действительно красиво. Берег плавно переходит в горки-пригорки, на горках — пальмочки-цветочки, песочек желтенький, травка зелененькая, глаза радуются. Ладно, с красотами погодим, а сейчас, как и в любой стрелялке, необходимо выяснить, какими смертоносными игрушками наградили нас разработчики. Нажимаю на единицу, на двойку, быстро пробегаюсь по остальным цифровым клавишам... э-э-э... так нету оружия! Совсем нету! Даже пистолетика какого завалящего, и то не наблюдается! А ведь игрушка-то спиллберговская, а значит, где-то тут, за кустиками, притаились и плотоядно скалятся ужасные Ти Рексы, со всеми остальными Велоцерепторами. Крайний случай настает — «Ескейп» и прямиком в настройки, не буклетик же перечитывать! Ну вот, мы и дома. Ба! А оружия-то у нас и правда нет, и не должно быть, судя по раскладке. Зато есть у нас «рука», а в добавок к ней, «хватание-толкание», «приведение плеча» и «ротация кисти». Ну, и — удар, само собой.

Снова в игру. Щелкаю мышкой, и передо мной, как чертик из коробочки, возникает рука. Мнэ-э, МОЯ рука. Нет, не то, что действительно моя, рука-то как раз женская, но вот растет она явно из меня. Удерживая кнопку, кручу рукой, произвожу ротацию. Забавно-то как! Вот оно — оружие! Продолжая вращать мышку, отключаю руку, опускаю глаза долу и... О!.. Не знаю даже, как об этом написать. У меня — бюст. Нет, вовсе не бронзовый бюст вождя, даже не гипсовый, у меня — грудь... И даже, если быть до конца честным, то не одна... Такого (я имею в виду, В ТАКОМ РАКУРСЕ) я еще не видел. Я же не Вуда, у меня такого не растет! Игривая татуировочка слева, эротично надорванный вырез футболки. Кожа... Даже эти пятна на обтягивающей ткани, если не думать о том, как они здесь образовались, впечатления не портят. А как...

У моей подопечной, оказывается проблемы. Девица сама с собой разговаривает.

Из задумчивости меня выдергивает женский голос. Что такое? Кто здесь? Очумело кручу головой. А, вон оно что, у моей подопечной, оказывается проблемы. Девица сама с собой разговаривает. Что-то на тему того, что, вот мол, самолет-то разбился, и теперь я (она) на этом берегу, и что,



скорее всего, это остров, и называется он...

В полном ажуре, настоящая эмансипе — ни беспокойства о бренных телах пилотов, ни о том, что где-то там за океаном ждут, надеются и верят. Научный, в общем, подход.

Ладно, разворачиваюсь и иду в горку. Медленно иду. Нажимаю «Shift», упс, иду еще медленнее. А у меня, между прочим, двести тридцать третий.

Ну и ладно, медленно, но верно.

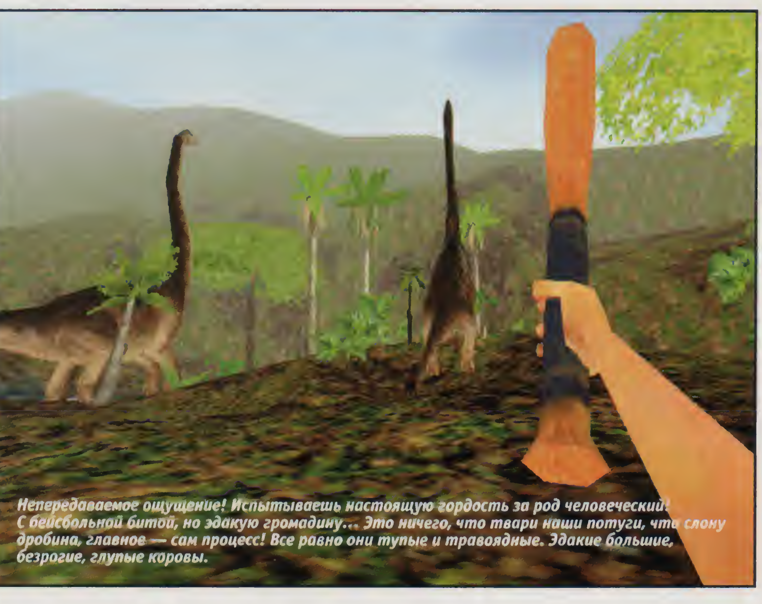
Стараясь не думать о виде сверху, подгребаю к ближайшей пальме. Ух, постарались программеры, каждую веточку отдельно прорисовали, и на каждой — листочки спрайтовые. Симпатично. Пробираюсь дальше. Впереди какие-то развалины. Дама моя продолжает вещать, теперь уже (не смейтесь) на два голоса. Второй принадлежит тому самому профессору, который придумал и воздвиг этот самый «Парк развлечений». Вещает проф о том, что парк, из фильма, тот, что порушился, был, оказывается, не единственным, и дама моя, как раз-таки приземлилась во втором. Пропускаю его слова мимо ушей, уж очень хочется испытать новое для меня оружие, женскую ручку.

Постучал по пальмам — без толку, и тут вижу невдалеке предмет материального обихода — попросту стул. Подхожу и — хрясь по спинке. Стул вдребезги. Проникаюсь женской ладошкой — эдак при встрече с динозавриной и впрямь есть, чем отбиться — надаю ему пощечин, глядишь и отвяжется.

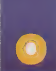
И начались мои (ее) приключения в динозаврячьем садике. Я не буду вам рассказывать, как я маялся с этой рукой, как дама моя не хотела подбирать предметы, предпочитая их отталкивать, как вываливаются у нее жизненно необходимые девайсы при столкновении (натыкании) на различные препятствия. Да. Я нашел услужливо подготовленное стрелковое оружие, научился (не без выражений, для дамских ушей не предназначенных) это оружие поднимать и бегать с ним наперевес. Вторая рука (левая) у дамы так и не отросла (может быть, приземление было не таким уж и бескровным...). Очень забавно, например, было бегать ПОД бронтозавром (это такой травоядный, самый здоровый) с бейсбольной битой и колотить его в области лодыжек. Бронто, правда, как-то хило на мои подвиги реагировал, и, к моему искреннему огорчению, так на меня и не наступил, хотя, может быть, я не слишком и старался... Ящики с ценными приспособлениями, которые моя леди колотила о различные выступающие детали ландшафта, разламываются с превеликим трудом, предпочитая вываливаться из слабеющей вмиг длани. На возвышенностях можно найти девайсы получше, но туда приходится забираться по доске, которую предварительно необходимо подтащить и правильным образом установить, что ох, какая мука. Так что, в конце концов, плюешь на все эти новшества, хватаешь (если

Очень забавно бегать ПОД бронтозавром с бейсбольной битой и колотить его в области лодыжек.





Непередаваемое ощущение! Испытываешь настоящую гордость за род человеческий! С бейсбольной битой, но эдакую громадину... Это ничего, что твари наши потуги, что слону дробина, главное — сам процесс! Все равно они тупые и травоядные. Эдакие большие, безрогие, глупые коровы.



умеешь) дробовик, засовываешь за спину бейсбольную биту (больше двух предметов на девице не помещается) и идешь молотить динозавров.



Реликты палеонтологии как чудеса современной техники

Динозавры! Вот за что стоит вытерпеть все эти мучения. ОНИ КРАСИВЫ. ОНИ ЖИВЫЕ! Да, эти монструозные ящерки — просто прекрасны. Тут уж разработчики расстарались. Технология изготовления, иначе и не скажешь, потрясает.

Спилберг подошел к изготовлению динозавров со своей, только ему одному присущей дотошностью. Брался РЕАЛЬНЫЙ скелет динозавра, моделировался в компьютере, затем с учетом РЕАЛЬНОЙ анатомии одевался мышцами и обтягивался ОДНОЙ цельной шкурой (скином). Результат очевиден: эти милые зверушки двигаются действительно так, как в свое время они и двигались. Остается, правда, невыясненной скорость их передвижений, но здесь уж пришлось исходить из будущей играбильности. Поясняю: если бы динозавры двигались так, как мне представляется (видели, как двигаются ящерицы), то ИГРАТЬ с ними было бы крайне затруднительно. Какая уж тут игра — только за порог, ням-ням, прощай, подружка...



Таким образом, что в самом большом почете у кино-видеоаудитории? Динозавры, конечно. А какой жанр компьютерных игр на сегодня самый раскупаемый? 3D-экшны, разумеется. Выводы, как говорят политики, однозначны: игра будет экшном о динозаврах.

Подводные камни реальности

Итог, позволю себе заявить, неутешительный. Для Спилберга, конечно. Игрушка очень красивая, некоторая (хе-хе) медлительность сегодня уже решена при помощи вездесущего пропатчивания, очень реальная, но очень замороченная. Сия замечательная женская конечность — штука крайне неудобная, на ее освоение уходит слишком много времени, и, хотя время и дано, заниматься этим НЕ ХОЧЕТСЯ. Нет, выглядит это, конечно, знатно — бежишь, а перед тобой рука. Можно ее задрать кверху в салюте или собрать подходящую аудиторию из коренных обитателей острова и дружно проголосовать в поддержку «Гринпис».

В самом деле, феномен квакоподобных игр состоит в том, что мы УЖЕ умеем обращаться с любым встреченным нами оружием. Нам не надо думать над тем, чем его подбирать, как его выставлять, перезаряжать, и, тем паче, чем нажимать на спусковой крючок. И это, по-моему, правильно. Ведь пользоваться руками мы научились еще в далеком младенчестве и вовсе не собираемся, без крайней на то нужды, переучиваться заново. Вуда мне вообще тут нашептала, что дескать Trespasser, по сути своей, игра мужланская, и предназначена исключительно для того, чтобы показать, какие на самом деле женщины неуклюжие и пустоголовые создания. Отправил ее в кваку, в Deathmatch погоняться, пусть она на моего любимого режиссера не клевещет.

Спилберг подошел к изготовлению динозавров со своей, только ему одному присущей дотошностью.

Но факт остается фактом. Слишком хорошо, действительно, тоже плохо.

P.S. А пощечин Велоцерептору я все-таки надавал. Остановил мерзавца. А пока он свою обиженную рожу в подобающую для откусывания гримасу растягивал, достал из-за спины шотган...

Динозавры! Вот за что стоит вытерпеть все эти мучения. ОНИ КРАСИВЫ. ОНИ ЖИВЫЕ!



Человек и рэптор. Пули против зубов. Как вы думаете, чем все это закончится?

Василий Балуев

CARNIVORES

САЛО ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Тихонько шуршали папоротники, а свежий бриз доносил йодистый запах недалекого моря. Ничто не нарушало пасторальной идиллии юрского пейзажа. Неожиданно где-то совсем рядом раздался трубный рев...

Паспорт

CARNIVORES
Жанр: action
Разработчик: ActionForms Ltd.
URL www.actionforms.kiev.ua/
Издатель: WizardWorks
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 150/200 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 2x
3Dfx,
45 Мбайт на винчестере

Нет, не тот, одетый в шкуры и вооруженный кремниевым топором. Да и откуда бы ему взяться в эпоху динозавров. Не было тогда никого из рода Homo Sapiens, не родились еще, подлаживая дикую природу под свои бытовые нужды. Существо, вышедшее на доисторическую поляну, было одето в маскировочный комбинезон, увешано различными поблескивающими на ярком солнце предметами и вооружено снайперской винтовкой. Осторожно ступая по опавшим листьям папоротников, человек огляделся, присел на корточки и нажал на кнопку одного из приборов, во множестве висевших на его поясе. Воздух снова прорезал призывный крик. Прошло несколько секунд, и один за другим крики повторились, постепенно приближаясь. Человек улыбнулся каким-то своим мыслям и, улегшись на прогретую солнцем землю, проверил прицел оружия. Ждать оставалось недолго.

Кусты снова раздвинулись, и из них выглянула выглядящая удивленной морда огромного существа. «Тонны на три будет», — удовлетворенно подумал человек и, совместив перекрестье прицела с бугорком на лбу зверя, плавно потянул курок. Сухо треснул выстрел. Животное тяжело упало и забилось, подминая кусты. Человек встал, отряхнул комбинезон и, сняв с пояса другой



Обстановочка та еще. Молодая планета отнюдь не расстилает перед вами английские газоны. Да и зверушки (да простят мне зоологи) тут — не коровы на колышках.



прибор, что-то сказал в него. Прошло не больше минуты, как в небе над ним раздалось приближающееся басовитое гудение. Потом поляну накрыла гигантская тень. Огромная железная птица плавно разворачивалась в воздухе, подлаживая захваты к неподвижно лежащей туше динозавра. Многотонное чудовище поднялось в воздух, удерживаемое телескопической «лапой», и железная птица удалилась в сторону солнца. Человек, прищурясь, посмотрел недолго ей вслед и шагнул в кустарник. На поляне снова воцарилось доисторическое спокойствие, и только смятые кусты напоминали о разыгравшейся здесь трагедии. Охота продолжалась, и впереди человека ждали новые жертвы.

Посреди «естественных» красот пейзажа иногда встречаются явно рукотворные сооружения вроде пирамид. Когда, кем построены они? Динозаврами для динозавров?..

Краткая история будущего

Год 2190. В ходе обычной исследовательской миссии научный корабль FMM UV открыл новую планету. Получившая кодовое название FMM UV-32, эта планета была признана годной к колонизации, поскольку обладала ярко выраженным земным типом природы и была населена доисторическими рептилиями. Новости и статьи о «Планете динозавров» сподвигли земные корпорации на приобретение прав на эту планету и основание «Корпорации охотников на динозавров». Впервые за 50 миллионов лет богатые люди получили возможность поохотиться на существа, следы которых давно исчезли на их родной планете.



Особенности украинской национальной охоты

Украинская компания WizardWorks, куда более широко известная на Западе, нежели среди своих этнических соседей, последние годы специализируется на выпуске игр, посвященных охотничьей тематике. То ли оскудела вольная Украина зверьем, то ли некогда «новым хохлам» по лесам с ружьями скакать, но других игр в репертуаре этой компании нет и, похоже, не предвидится. Может, это и правильно. В конце концов, каждый занимает на рынке ту нишу, до которой способен дотянуться. И, если нашим украинским братьям по душе виртуальная охота, Артемида им в помощь. Самым известным на сегодняшний момент (хотя, наверно, не самым удачным) произведением WizardWorks стал Deer Hunter. Последователи Соколиного Глаза из известного романа Фенимора Купера должны были долго-долго бродить по лесам средней полосы, чтобы выследить благородное четвероногое и засадить ему пулю между рогов или стрелу из арбалета под лопатку. Вот, пожалуй, и весь смысл охотничьего хита.

Новая игра этого же разработчика, вышедшая под названием Carnivores, вполне претендует на то, чтобы оттеснить с лидирующих позиций не только старичка Deer Hunter, но и его прямого потомка Deer Hunter 2. Как многие уже наверняка поняли из вышепрочитанного, цель игры — охота. Но какая? Добычей на этот раз станут не какие-нибудь жалкие птички-рыбки и даже не развесисто-рогатые олени. Нам предстоит охотиться на царей доисторических лесов и полей — динозавров.

В игре легко прослеживается четкая сюжетная линия (что вообще редко для подобных игр). Вы не просто поиграть сели. Вы — богатый землянин, пресыщенный всеми удовольствиями, которые способна доставить материнская планета. И в поисках острых ощущений вы платите бешеные деньги и отправляетесь на «Планету динозавров», чтобы принять участие в самом популярном развлечении этого сезона.

Настоящие специалисты выходят на динозавров с арбалетом и в плавках.

Начинать приходится с малого. Как и любому охотнику новичку, вам предлагают на выбор несколько мест охоты и несколько сравнительно небольших, от одной до пяти тонн, целей. Единственная действительно опасная среди них — аллозавры. Эти небольшие, юркие существа обладают великолепной реакций и острыми зубами. Так что неопытному охотнику, к которому они подкра-



Арбалет — штука нужная и эстетически выдержанная. Попробуйте-ка выследить тиранозавра и влепить ему стрелой куда-нибудь в район основания хвоста. Кучу неизведанных доселе ощущений гарантирую для обоих.



дутся в своей излюбленной манере — сзади, не поздоровится. И не помогут никакие достижения современной техники. В первобытном лесу человек один на один с жестокой природой. А из оружия — только дробовик или арбалет, к тому же количество патронов и стрел ограничено одной обоймой. А то любители пострелять наверняка бы притащили с собой станковый пулемет и устроили «Мамаево побоище». В любой момент можно

А из оружия — только дробовик или арбалет, к тому же количество патронов и стрел ограничено одной обоймой.

выйти из игры, стоит только нажать кнопку вызова транспорта.

Ясное дело, что охотой на такую «мелкую» дичь настоящего энтузиаста не привлечь. Поэтому ушлые дельцы из DinoHunt Corp. придумали систему повышения мастерства, где ваш уровень зависит не только от количества убиенных динозавров, но и от времени, проведенного на территориях, сложности целей и точности попаданий. В конце концов игрок выходит на новый уровень, и ему становятся доступны новые территории, новое оружие и, конечно, новые цели. И, если посчастливится остаться в живых, он сможет поохотиться на самого грозного зверя той поры — тиранозавра-рекса.

Перед высадкой в район охоты игроку, помимо вышеуказанного, каждый раз предлагается выбрать вооружение и снаряжение. Оружие, например, можно снарядить как боевыми, так и усыпляющими патронами или стрелами. Транквилизаторы валят тиранозавра, как котенка, нужно только попасть в особые точки, но какой же охотник станет заниматься подобной ерундой? Дай им волю, они бы с ножом на стегозавра вышли.

Из оборудования всегда выдается бинокль, электронный манок, карта, компас и указатель направ-



ления ветра. Дополнительно можно прихватить с собой сканер, показывающий местонахождение объектов охоты, камуфляжный костюм и нейтрализатор. Все это облегчает охоту, но значительно уменьшает получаемые очки и удлиняет путь к вершинам мастерства. Настоящие специалисты выходят на динозавров с арбалетом и в плавках?



Таким образом, добычей на этот раз станут не какие-нибудь жалкие птички-рыбки и даже не развесисто-рогатые олени. Нам предстоит охотиться на царей доисторических лесов и полей — динозавров.

Нет пророка в чужом отечестве

Вот что интересно — WizardWorks обосновался на территории братской Украины, а игры их к нам, да, скорее всего, и к ним тоже доходят окольными путями. Можно долго распинаться о невыгодности продаж лицензионных игр в условиях российского и украинского рынка, о роли пиратства в развитии электронных коммуникаций и т. д. и т. п. Не будем о грустном. Лучше поговорим о самой игре. Как ни странно, но настоящие охотники все же предпочитают посидеть с ружьишком в засаде, нежели проводить эти же часы и дни в теплом домашнем кресле перед экраном монитора. Так что игры эти представляют интерес разве что для «лаймеров» от охоты да для любителей жанра. Не являясь ни первым, ни вторым, я тем не менее с удовольствием провел несколько дней, рыская по доисторическим джунглям и пытаясь отыскать нужного динозавра. Или, наоборот, бегал от них, стараясь остаться в живых. И когда однажды по воле злого случая, а вернее, из-за неумения окружающих обращаться с моим компьютером вдруг пропала моя учетная запись, я так расстроился, словно действительно заплатил кучу денег за участие в этом захватывающем действе — охоте на динозавров. Впору было предъявлять претензии отделу по работе с клиентами DinoHunt Corp. Пусть или деньги возвращают или запись восстанавливают. Но по вполне объективным причинам пришлось начать игру заново. И знаете, нисколько не жалею, уж очень хочется на тиранозавра поохотиться. Куда он от меня денется, зелененький.

В игре легко прослеживается четкая сюжетная линия (что вообще редко для подобных игр).



Вот они, суперкиборги — Психованный Клоун и Быкоглазый. С Клоуном все ясно, а где обещанный «бычий глаз»?

Леонид Соболев

BIO F.R.E.A.K.S.

Beat, Shoot & Kill'm'all!!!

Итак, уважаемые жители Новой Америки, мы начинаем прямую трансляцию с очередного этапа национального аукциона. Сегодня на торги выставлен участок Калифорнийского побережья, где найдены богатые месторождения нефти. Сегодня за обладание этим лакомым кусочком собственности будут бороться наши ведущие корпорации.

Паспорт

Bio F.R.E.A.K.S.

Жанр: action
Разработчик: Saffire
Издатель: Midway



URL http://www.midway.com

Системные требования:
Процессор: P 133/200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3Dfx
Джойстик

Первым на Арену выходит безусловный чемпион, победитель пяти прошлых аукционов, фаворит корпорации Синтоид — Быкоглазый. Вслед за ним выходят остальные бойцы команды Синтоид. Да, сегодня эта мегакорпорация определенно решила не упустить из своих рук нефтяные залежи. Не поскупились, надо сказать. Сами знаете, сколько стоит клонирование одного биокибера. Вы только взгляните — они выставили Дельту и Психованного Клоуна. У противников невероятно маленькие шансы в борьбе против такого набора бойцов.

Но что это? На противоположной стороне Арены, под знаменами корпорации «Ретро», появляется ее команда. Ого, господа, похоже зрелище нам сегодня предстоит исключительное. Первым на Арену в гуле вертолетных винтов влетает Пург, наш любимый киберпилот. Следом за ним из-под земли взмывает Сапо, это — роботизированная ящерица. И тяжелой поступью выходит из ворот Зипперхед. Вот уж кого мы не ждали увидеть. Ведь в последнем бою его буквально разнесли на части. Корпорации не жалеют ни сил, ни средств в борьбе за обладание побережьем.

Как и следовало ожидать, корпорация «Дозер», не особенно заинтересованная в нефти, выставила всего одного бойца. Но какого!.. Это сам Минотек, стальной Минотавр Новой Америки. Чего не сделаешь, чтобы поддержать престиж.

А в углу Арены скромно появляется наша прекрасная Наемница. Сегодня она явно в ударе, техники наконец-то восстановили ей руку, утраченную несколько месяцев назад. И за кого же она сегодня выступает? Ага, корпорация «Реалтек». Наверняка они спонсировали девушку, ведь вряд ли у нее самой хватило бы средств на восстановление.

М-да, а вот это уже интересно. Кто-то выставил Клонуса. Господа, сегодня нас ждет небывалое зрелище, это я говорю вам, как про-



Ребята перешли к делу. Замах у Клоуна хор-рош... Да только я-то в него уже попал пару раз (видите, брызги крови на объективе?), а он все лупит мимо...

фессионал. Ведь Клонус — это история Арены! До сих пор он не проиграл ни одного боя. Но кто же спонсор? Нет флагов, нет фирменных цветов...

Итак, жители Новой Америки, зрелище начинается. Сейчас техники настроят Арену, бойцы разминаются и получают последние инструкции. Оставайтесь с нами. А сейчас — рекламная пауза.

Американская мечта

Вот ведь дожили американцы, бедолаги. Жаль их даже иногда становится. Что ни фильм, что ни игра, так обязательно гражданская, а то и мировая война, разруха, голод и полное обнищание масс. Вот и в Bio F.R.E.A.K.S. не обошлось без тотальных катаклизмов. Америка развалилась, передав в наследство всю собственность гигантским мегакорпорациям. Начался передел собственности. Повоевав немного в поле, руководители корпораций пришли к выводу, что трата финансовых и технических ресурсов в данном случае не рентабельна, а разрушения, наносимые объектам притязаний и того больше. А потому скинулись и построили Арену. Тогда-то и начался Золотой век Новой Америки. Специальные отделы корпораций начали производить специальных бойцов, чтобы отстаивать интересы хозяев на поле боя. Кто выиграл в бою — тот и владелец оспариваемой собственности. Вот такие простые правила. Экономика должна быть экономной.

Чудеса в решете

Сколько за последнее время мы видели игр, поддерживающих 3Dfx? Вряд ли кто-нибудь возьмется сосчитать. Мнения по поводу необходимости этого агрегата могут быть самые разные, начиная от обязательного присутствия в любой конфигурации, заканчивая сомнениями в желании иметь компьютер как таковой. Но полезность его не отрицает никто.

Чего вроде бы можно ожидать от современной игровой индустрии, а также компаний, взявшихся соорудить очередной 3D-fighting? Очередной «Смертельной битвы»? Я никоим образом не хочу обидеть любителей этого рукопашного сериала, но вспомните последнюю версию. Это же слезы.

Рядом с Bio F.R.E.A.K.S. Мортал Комбат и рядом не стоял. И даже не лежал.

Рядом с Bio F.R.E.A.K.S. Мортал Комбат и рядом не стоял. И даже не лежал. В один ряд эту игру можно поставить разве что с Теккен 3, если судить по использованию трехмерного пространства. Персонажи этого файтинга имеют не только три, а куда больше степеней свободы перемещения. Ну а по количеству оружия и специальных возможностей она может дать фору даже играм других жанров, например RPG. Жаль только, что нельзя изменять характеристики бойцов и программировать новые движения.

Вот было бы здорово закрепить все способности за определенными клавишами. А то большую часть их просто нереально выполнить на клавиатуре, нужен джойстик. Ну как, спрашивается, сделать круговое движение, одновременно давя на клавишу стрельбы? Никак. Вот и приходится довольствоваться доступными действиями. Но и их хватает.

Может быть, виноват ускоритель, но качество изображения невероятно. Такое ощущение, что ты сам на Арене. Особенно добавляет остроты плавающая камера. Только плавает она почему-то совсем не туда, куда надо, а потому случается, что или своего бойца не видно, или противник из-за угла стрелять начинает. Но так даже интереснее.

Фонового изображения в игре практически нет. Да что там практически, совершенно отсутствует. Все активно, все пущено в ход. Например, если начать стрелять из-за препятствия, то пули сквозь него не пролетят. Врежешься во время броска в стену — кусочек жизни долой. А на некоторых уровнях к стенам вообще приближаться опасно. Там или лава, или кислота, или пилы циркулярные. Все как в лучших домах Парижа и Жмеринки.

Радуют глаз и изображения героев. Явственно видны заклепки на шкуре Минотека, формы героинь так и выпирают из-под одежды, а кровь, брызгающая из ран, оставляет следы на полу или заливает объектив камеры. В случае особо удачного выстрела можно этот объектив даже разбить пулей. И будет такая аккуратная дырочка. Это вам не Мортал Комбат с «левой задней ногой». Здесь все реально.

А звуковое оформление? Я уж молчу о том, что говорят герои во время боя или после победы, но шумовой фон... Когда Быкоглазый начинает крошить противника из пулеметов, а те жалобно поскуливать, мне почему-то кажется, что в дверь вскоре позвонят обеспокоенные соседи в сопровождении наряда милиции. Пока миновало, слава богу. Привык у нас народ к выстрелам.



Прав тот, у кого больше прав

Я не знаю, может, это любовь, но думается мне, что героев Bio F.R.E.A.K.S. я запомню надолго. Само название игры говорит само за себя. «Биологические уроды» — каково? Уроды — не то слово. Есть, конечно, и довольно симпатичные, та же Дельта или Саботаж. Я бы с ними с удовольствием... прогулялся поздним вечерком по темной улице. Пусть кто-нибудь закурить попросит. А вот с Зипперхедом в приличное место не пустят, мало того что похож на жертву доктора Франкенштейна, так еще хамло и бузотер.

Всего героев девять. Каждый из них представляет команду определенной корпорации. В игре есть несколько режимов. Тренировочный — сами понимаете. Аркадный позволяет проверить каждого бойца в действии, командный — побороться за победу любимой корпорации. Если не хочется воевать с компьютером, который, кстати, шельмует в аркадном режиме будь здоров, то можно найти себе противника разумного. Причем сделать все на одной клавиатуре, а если неудобно, то на клавиатуре и джойстике. Главное, чтобы виртуальная баталия постепенно не перешла в реальную, с применением тяжелого вооружения вроде стульев и посуды.

Каждый герой имеет свое собственное, оригинальное оружие, специальные возможности и движения. Возьмем, к примеру, Быкоглазого. Я им все время играю, потому знаю почти досконально. Вот небольшой перечень: пулеметы в руках — раз, лезвия на пулеметах — два, гранаты — три, газовые мины — четыре. Можно отрубить, отстрелить, оторвать противнику руки или голову, высосать его энергию и вообще делать с ним все, что он позволит. Из защиты — стандартные блоки, энергетическое поле, спасающее от огнестрельного, химического и бактериологического оружия, а также возможность весьма активно уворачиваться, бегая не взад-вперед, а из стороны в сторону или взлетая на реактивных двигателях. Вам хватит или еще перечислить?

Конечно, на вкус и цвет, как говорится, товарищей нет, но Bio F.R.E.A.K.S. — это что-то из ряда вон выходящее. Уж на что, говорят, девушки не любят компьютерных игр, но моя пообещала, что если я не отдам в скором времени этот диск, то ноги моей больше за компьютером не будет. Она там сама обоснуется. Надо же как-то пар сбрасывать. А что может быть лучше, чем, придя с работы, расстрелять парочку противников, оторвать десяток рук и вообще почувствовать себя нормальным человеком.


Если найти каждый секрет, то проживешь еще много лет.
Вот это действительно Знак Свыше!
Да уж, художники потрудились на славу...

Александр Рытиков

ABE'S EXODDUS

«It is a.l.i.v.e.!» (почти из «Frankenstein»)

Эйб. Милое имя. Доброе. Не напрягает слух, не так ли? И отдает чем-то детским, наивным. Вот, можно сказать, мы и нарисовали его портрет — перед нами главный герой серии «Abe's», входящей в еще большую серию «A.L.I.V.E. experience».

История мудоконов, как она была...

Итак, немного об Эйбе: молодой, сильный, умный, очень преданный своей расе мудоконов. В первой серии игры ему выпала честь, а вернее — несчастье, стать ответственным за спасение целого вида гуманоидов с жестоких лап Моллока, владельца завода Rupture Farms. И ему предстояло не только самому сбежать из этого жуткого и мрачного завода по превращению живых существ в пищу, но и помочь при этом своим друзьям (а то и родственникам). Только он обладает необходимыми способностями и умениями. Только ему под силу победить целую армию слигов, скрабов и парамайтов. Ой, снова непонятно? Да, разработчики постарались на славу и создали целую вселенную, где обитают различные странные существа. Если вы не играли в предыдущую серию Эйба, то в таком случае вам необходимо обратиться к...

«Происхождение видов»

Глюкконы — раса угнетателей и поработителей. Они заставляют другие расы работать на них, причем абсолютно бесплатно. Обладают недюжинным умом и завидным упорством. Заправляют всем, чем только вообще можно заправлять. Невероятно жадны, поэтому и стремятся получить больше и как можно дешевле. Естественно, за счет чужих страданий. Вообще-то глюкконов в игре немного. У каждого из них своя индивидуальность и свои обязанности. *Слиги* (слизняки) — это подчиненные Моллока. Они готовы убивать и убивать. Крайне внушаемые твари и при этом вооруженные хорошим автоматом, чем можно прекрасно пользоваться. Кроме умения разговаривать и общаться со своими соплеменниками и даже приказывать им, у Эйба есть возможность подчинять себе слигов и управлять ими. И если слиг погибнет, Эйба это совсем не расстроит...

Скрабы — мощные животные, порожденные больной фантазией авторов игры. Очень напоминают скорпионов, которым переставили хвост на голову. Быстро бегают, так что ноги Эйба вряд ли вас спасут. Обладают одним «недостатком»: очень любят есть друг друга. В предыдущей серии скрабы гипнозу не поддавались, но в этот раз вам удастся загипнотизировать и поуп-



Паспорт

Abe's Exoddus

Жанр:	action
Разработчик/Издатель:	GT Interactive Software Corp.



http://www.gtgames.com/

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 120 МГц
RAM:	16 Мбайт

равлять скрабом, использовав его силу на благо общества. К сожалению, скраба нельзя разорвать на кусочки силой мысли Эйба, как это можно сделать со слигом.

Парамайты. Как вам паучки, у которых на том месте, где у всех порядочных созданий лицо, одна огромная пасть? Не нравится? Вот и им не нравится. И они с радостью выместят свою обиду и скушают вас целиком, даже не поперхнувшись... Есть у них, правда, одно полезное свойство: они не вступают в бой до тех пор, пока вы буквально не зажмете их в угол или же пока их не станет хотя бы двое. Как и в случае со скрабами, в первой серии Эйба парамайты упорно не хотели быть загипнотизированными. Теперь же они относятся к этому с «пониманием». Но разорвать их на куски тоже не удастся.

Глюкконы — раса угнетателей и поработителей. Они заставляют другие расы работать на них, причем абсолютно бесплатно.



Приятно иногда поговорить с умным Glukkon'ом...



Летающие слиги. Когда вам надоест убегать от навязчивых слигов с ногами, можно перейти к другому виду укрепляющих упражнений: посостязаться с летающим слигом. Столь же туп, как и его соплеменник, но при этом снабжен вертолетными лопастями на спине (тоже мне, Карлсон...) и кучей гранат за пазухой.

Слоги — жутко опасные твари. Напоминают каких-то суперсобак: огромная пасть, быстрые ноги, маленький рост. Причем бывают две разновидности: псы и щенки. Опасны и те и другие. Просто маленькие убивают чуть медленнее и бегают чуть хуже, но и те и другие кровожадны невероятно. Чаще всего бегают вдвоем или даже втроем, но на самом деле почти не представляют опасности.

Гусеницы — но только в Oddworld'е, потому что глюкконы специально их натренировали, и теперь эти маленькие зеленые существа не просто упорно ползают за вами, но и бьют вас на приличном расстоянии розовыми языками. После нескольких таких ударов вы оказываетесь съеденным. А если гусениц несколько, вас съедят еще быстрее. От всех остальных подчиненных глюкконов гусеницы отличаются тем, что охотятся не только за вами, но и за любым другим существом. Так что не оставляйте без присмотра своих сородичей, мудоконов, которыми они с удовольствием поживятся. К счастью, гусениц в игре можно уничтожать с помощью скрабов и парамайтов, но если этих «насекомых» много, то они смогут слопать даже скраба.

Одним словом,

эйб. Милое имя. Доброе. Не напрягает слух, не так ли? И отдает чем-то детским, наивным. Вот, можно сказать, мы и нарисовали его портрет — перед нами главный герой серии «Abe's», входящей в еще большую серию «A.L.I.V.E. experience».

Роботы. Когда-то эти аппараты предназначались для продажи некой продукции, причем были настолько настойчивыми, что даже применяли встроенные электрические разрядники к потенциальному покупателю, лишь бы убедить его приобрести продукт. Но глюкконы вовремя поняли, чем это грозит, и решили сделать роботов охранниками. Теперь каждый нарушитель (мудокон, естественно), попавший в их поле зрения (розовая полоска), подвергается моментальному уничтожению. К счастью, эти машины не запрограммированы на уничтожение слигов, чем можно прекрасно пользоваться. Кстати, оружие слигов быстро превращает роботов в груду проводов и микросхем...

Последнее существо — *Липучка*. Маленькое, черненькое, ползает по полу. Гадость, проще говоря. Она сама по себе не приносит никакого вреда и не может вами закусить. Зато умирает с ужасным писком, когда вы на нее наступаете или спрыгиваете. К чему это приводит? Да к тому, что заслышав этот противный писк, все спящие вокруг монстры моментально приходят в себя. К сожалению, Липучки часто ползают группами, а посему обойти их не так-то просто!

Шахты, различные служебные помещения, храмы, вокзал — в общем, чего только нет в этом огромном мире.

В игре присутствуют и различные аппараты, вред от которых порою превосходит вред от подвижных существ. Это — мины обыкновенные, мины, выключающиеся в тот момент, когда на них горит зеленый свет, резаки (чаще всего



встречаются) и электрические «стены».

История, как она есть...

Итак, Эйб сумел спасти всех своих 99 друзей, заточенных на Rupture Farms, прошел через храмы парамайтов и скрабов и взорвал этот ненавистный завод. Радости его соотечественников не было предела. Они спасены. Но несчастного Эйба ожидал большой конфуз... Прямо перед другими мудоконами, на вершине своей славы, Эйб... пукнул. И все бы ничего, если бы главный шаман племени не решил его успокоить и ударить по плечу. В результате Эйб упал с «вершины славы» и потерял сознание. Именно тогда к нему и явились «призраки давно минувших дней»: души похороненных в гробницах мудоконов под названием Necrum. Они сообщили Эйбу, что глюкконы взялись за производство некоего напитка под названием «SoulStorm» (пиво, оно где угодно пиво...). И главным компонентом этого продукта явились... кости мудоконов. Теперь Эйб должен непременно уничтожить завод по созданию этого адского, невероятно привязывающего к себе напитка, а также спасти бедных слепых мудоконов, вкалывающих в шахтах и добывающих кости. Эйб взял с собой пять последователей и отправился в путь. Когда те уже отчаялись достичь шахт, то увидели невероятный поезд (между прочим, один из самых красивых механизмов в игре). И все бы было хорошо, если бы Эйб не свалился в самом начале куда-то вниз и не потерял таким образом своих друзей.



Осень... Мудоконы разлетаются на куски...

Мир Oddworld

Шахты, различные служебные помещения, храмы, вокзал — в общем, чего только нет в этом огромном мире. Все уровни продуманы и тщательным образом выполнены. В них изобилие секретных комнат, в которых вы найдете массу спрятанных мудоконов. Между прочим, в этот раз вам надо спасти не 99 собратьев по разуму, а целых 300! Задумайтесь над этой цифрой! Сколько раз вам придется погибнуть, прежде чем вы выработаете оптимальный маршрут. Так вот, мир действительно огромен. Начиная свое путешествие в шахтах, вы закончите его в центре управления пивоваренным заводом SoulStorm. Я бы честно советовал проходить игру второй раз, потому как в этом случае уже особо не требуется думать, что делать и когда, и остается время на любование, да-да, именно любование прекрасно исполненными задними фонами в игре. Признаться, я так и не увидел двух одинаковых интерьеров в игре.

Графика в игре, к сожалению, осталась на уровне своего предшественника, но она в игре не главное.

Графика

Графика в игре, к сожалению, осталась на уровне своего предшественника, но она в игре не главное. Какая там графика, когда от игры прямо веет очарованием? Кстати, следующая игра Munch's oddysee, которую анонсируют в конце Abe's Exoddus и которая должна выйти в 2000 году, должна быть выше по уровню графики (опять-таки обещания самих разработчиков). По-прежнему все в игре трехмерно, но действие тем не менее остается плоским (так удобнее!) Все также используются три плана: ближайший к нам, где происходит основное действие игры, отдаленный от нас, куда мы попадаем для дополнительных действий, необходимых для прохождения, и самый далекий (бэкграунд). Находясь в отдалении, мы можем оказывать влияние на действия ближайшего к нам плана (например, издалека с помощью загипнотизированного слига можно расстрелять слигов на ближайшем плане). Обратное же действие производить почему-то нельзя... Отдельную благодарность надо вынести художникам за прекрасно выполненные мультфильмы-вставки. Честно говоря, при их просмотре так хочется увидеть полнометражный мультфильм... Вот, наверное, была бы красотища.

Звук

Звуки в Abe's Exoddus — на высоте. С их помощью можно прекрасно ориентироваться в происходящем.



Слышны даже шаги слига на соседних экранах, причем они то приближаются, то удаляются, благодаря чему можно понять, когда нужно срочно скрываться. Естественно, все общение Эйба с собратьями озвучено так же прекрасно, как и общение всех остальных обитателей Oddworld. Одним из нововведений в игре являются голосовые замки. Они реагируют только на определенную комбинацию «высказываний» конкретного существа, например слига или глюккона. И конечно же, не стоит забывать про прекрасную музыку, сопровождающую все действие и меняющуюся в зависимости от напряженности действия. Она отлично поддерживает необходимое настроение и только помогает погрузиться в атмосферу этого фантастического мира.

И все же, говоря о Abe's Exoddus, как о продолжении Abe's oddysee, надо обязательно упомянуть о нововведениях, о том, чего не было в предыдущей серии игры.

Таким образом, я бы советовал проходить игру второй раз, потому как в этом случае уже особо не требуется думать, что делать и когда, и остается время на любование, да-да, именно любование прекрасно исполненными задними фонами в игре.

Новое — не всегда хорошо забытое старое...

Начать надо с новых возможностей Эйба: теперь он умеет не свистеть, как в прошлой серии, а лупить своих сородичей. Это необходимо для того, чтобы выбить дурь из раздухарившихся от веселящего газа мудоконов. Он теперь способен просить прощения (у злых, чем-то обиженных мудоконов и у впавших в депрессию существ) и отдавать команды всем мудоконам на экране одновременно (отсутствие такой возможности доставляло немало неудобств в прошлой серии Эйба). Теперь парамайты стали и более разговорчивыми (как Эйб и слиги), а вот скрабы владеют всего двумя фразами, и обе непроизносимы на человеческом языке... Причем одна из них придает скрабу ментальную мощь, с помощью которой он меняет удар и даже его силу.

А теперь о том, о чем раньше вовсе не говорилось...

Во-первых, мудоконы уже испытывают эмоции, что отображается на их поведении. Мудокон может быть нормальным (когда он нормально выполняет команды и взаимодействует с окружающим миром), больным (тогда необходимо его вылечить с помощью специальной магической силы), агрессивным (когда он стремится уничтожить любого своего собрата), в депрессии (когда его необходимо успокоить, чтобы он начал слушаться, и ни в коем случае нельзя бить, иначе он совершит самоубийство), веселым (от веселящего газа) и слепым. Последнее наиболее опасно для окружающих. Если мудокону велеть следовать за собой, то он пойдет в указанном направлении, пока не впечатается в стену или же не наткнется на непредрасположенного к контактам слига. Слепого мудокона необходимо вовремя останавливать, иначе неизбежны печальные последствия. Каждому (кроме больного) состоянию мудокона теперь соответствует свой цвет, по которому можно узнать, что происходит с ним: нормальный — зеленоватый, агрессивный — красный, депрессивный — фиолетовый, веселый — желтый, слепой — белый.

Во-вторых, в игре появился механизм «Шахтовая машина». В ней вы можете беспрепятственно ездить по специальным дорожкам и давить все на своем пути: и мины, и слигов, и несчастных мудоконов... Внутри этого аппарата вы совершенно неуязвимы, но чтобы удачно пройти игру, вам придется не раз его покидать.

И, наконец, наиболее важное нововведение: теперь в игре имеются даже два вида удобного сохранения. Одно из них — постоянное, которое не пропадает после выключения и повторного включения игры. А другое, так называемое Quick save, дает возможность быстро сохраниться прямо во время игрового процесса и в случае гибели или неудачного действия начать не с начала уровня, а с последнего сохраненного места. Чтобы пройти игру, вам надо будет просто ввести в привычку быстро сохраняться после каждого удачного действия. В этом случае на прохождение игры уйдет куда меньше времени...



Заключение

Итак, можно смело заявить, что игра удалась на славу. Все в ней получилось прекрасно сбалансированным: и сюжет, и удобство управления, и искусственный интеллект. Поиграв, можно насладиться некой детской непосредственностью и получить заряд бодрости. Можно уверенно сказать, что на данный момент «A.L.I.V.E. experience» — один из самых удачных компьютерно-игровых экспериментов в мире.

Звуки в Abe's Exoddus на высоте. С их помощью можно прекрасно ориентироваться в происходящем.







Кирилл Алехин ака Маза

TOMB RAIDER 3

ФОРЭВА ЭНД ЭВА ЭНД ЭВА!!!

Ну не мог я не вмешаться. Не мог упустить великолепной возможности и просто пройти мимо, отмахавшись редакторским пером. Семнадцать статей о Ларе пришлось мне отклонить, расплевавшись с семнадцатью внешними авторами. И вот, уже отчаявшись и решив либо вообще это дело задвинуть, либо расстараться самому, получил я по почте этот славный текст. В нем все правда! Да, я предвзят. Да, я влюблен. Она этого стоит...

Ответственный редактор aka человек.



Девушка, как жертва



За последнюю пару лет редкий журналист не съехидничал по поводу бедняжки Лары. Над ней открыто смеялись, ее ругали, старательно выискивая едкие эпитеты и смачные словечки (вот вам только начало коллекции: Томбовский рейдер, Лариса Кротова, Клара-без-кофты)... И вообще с ней обращались очень не по-джентельменски. Думаете, и игра и девушка заслужили?! Товарищи! Вас обманули! Все гвозди, забитые в Ее виртуальный гробик, являются бутафорскими, и для любого порядочного геймера вытащить их — дело чести. Так что — приступим, тем более что для этого имеется повод: выход очередного приключения Лары под инвентарным номером 3.

Девушка, как идол

Ее зовут Лара, и она — чудо. Это не шутка, не эмоции, это — аксиома. Цели игры (а занимается она чистой воды мародерством), средства (на пути к желанной «археологической находке» Лара, нагло плюя на все заветы Greenpeace, отстреливает различных редких представителей фауны из двух совершенно фрейдистских пистолетов), и прочие мелочи отступают на задний план при любовании Ею. Достаточно только раз взглянуть на то, как она движется, как она рыбкой ныряет в кишащую пираньями заводь, как... В общем, вы меня поняли. Больше про первые две части Tomb Raider рассказывать нечего, так как никто ничего кроме Ларкиного [вырезано цензурой] и ее же [еще одна купюра] и не запомнил.

Паспорт

Tomb Raider 3

Жанр:	action
Разработчик:	Core Design
Издатель:	Eidos Interactive



Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 133/166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт

3dfx, Direct X6

В кругу друзей

И очень правильно, что не запомнили. А то рассказывать про сюжет было бы немного скучно. Метеорит. В джунгли. Для пущей жалости — на крокодилов. Но это было давно. А сегодня на том же месте — древний артефакт и чуть менее древние руины. Ну и Ларка, как основная затычка для всех подобных бочек. Напоминает заставку к TR 1? Забудьте: никакой связи нет и в помине. Там и метеорит, и артефакт, и даже руины совсем не те — в чем авторам нельзя отказать, так это в фантазии. В конце концов, сюжет, как обертка: развернул и выбросил!

Правда, все остальное в игре, похоже, сделанно по тому же принципу. Привычная крутящаяся менюшка не содержит никаких оригинальных опций, кроме, пожалуй (внимание! Фирменная фишка!), возможности заглянуть в купленный на награбленное в долгих странствиях дом Лары. Там можно найти:

а) тренировочную комнату, в которой вас быстро научат правильно обращаться с вверенной вам девушкой;

б) потрясающего по тупости и уродливости дворецкого, упорно пытающегося поднести хозяйке поднос с напитками и преследующего вас с этой целью по всему жилищу. Просто незабываемое зрелище.

Собственно родовое гнездо является также своеобразной лакмусовой бумажкой — те, кого не устрашила угловатая архитектура, интеллект прислуги и сложнейшая «тестовая» полоса препятствий, могут смело начинать путешествие, людям же нервным, боязливым или излишне нежно относящимся к Ларе все же лучше остаться дома, погулять в парке с квадратными кустиками или понежиться в бассейне на первом этаже, ибо дальше начинаются вещи нелицеприятные.



Гонки на выживание. Увы, на кону только одна жизнь — наша.



Эх... Лучше рыбку глушить надо было...



Глушим рыбу чем попало! Но ведь не всплывает, гадина...



Неисповедимы пути... археолога

Согласно известным уже представлениям авторов о древних руинах, вас ждут не темнота и низкие каменные своды, а буйная тропическая растительность, глубокие водоемы и разнообразные зверюшки. Честное слово, настоящий парк культуры и отдыха имени Патриса Лулумбы, разве что скамеечек и продавцов мороженного не предусмотрено.

Но, разумеется, отдохнуть душой нам тут не дадут, не тот жанр. Приблизительно через 20 секунд после начала игры вы уже должны в первый раз умереть, банально наткнувшись на заботливо расставленные кем-то колья. Или вас симпатично, но совершенно бескровно раздавит неожиданно скатившийся с горки валун. Спустя пару минут игры список возможностей отбросить длинные Ларкины копытца заметно возрастет: у вас появится шанс утонуть просто, утонуть в болоте, быть съеденной пираньями, голодным тигренком или (вариант для особо неповоротливых) обезьянкой, в конце концов, вас при попытке дернуть рычаг может расплющить обычная шипастая ловушка. Чувствуете, к чему я клоню? Нашу обожаемую Лару обижают практически на каждом шагу, причем все средства давно продуманы и заготовлены! Нас тут ЖДАЛИ!

По мере развития сюжета вы выясните, что вас ждали не только в индийских руинах, но и в Лондоне, Неваде и даже в далекой холодной родине пингвинов — Антарктике.

Но до Антарктики еще надо добраться, так что не будем отклоняться от темы.

Немного освоившись с управлением и научившись избегать, Ларочка бесстрашно отправляется познавать мир. Этот процесс состоит из двух вещей: редкие сражения с несложными пазлами (дерни за рычаг, дверка и откроется) и постоянная борьба с собственными стройными ногами.

2/3 игрового времени вам придется косить под кенгуру, перепрыгивая с уступа на уступ, изредка доставая оружие с целью отстрела редких животных. Несмотря на однообразность, игровой процесс совершенно не утомляет, исключая моменты мучительного поиска куда-бы-еще-запрыгнуть-чтобы-пролезть-дальше, но, если как следует покрутить головой, то путь в конце концов находится.

Несмотря на огромный размер уровней, пробегаются они на «Ура!» и с песней, за что отдельный thank's дизайнерам.

Несмотря на огромный размер уровней (прохождение даже первого из них занимает минут 40–50), пробегаются они на «Ура!» и с песней, за что отдельный thank's дизайнерам. Ребята делали свою работу не халтуря, стараясь почаще налегать на открытые пространства (особенно в Антарктике и в Неваде. Не Unreal, конечно, но все же...). Для пущей радости местами «налиты» живописные заводи или речушки. Не радуйтесь: они с пираньями, хотя нырять в них придется все равно.

В придачу к уровням следовало бы описать и противников, но над ними работали совсем не такие ответственные люди, и, право слово, предложенные в игре вражины не стоят драгоценного журнального места. Всех обезьянок, змеек, тигров, разного размера рыбок и даже впоследствии людей объединяет одно: их интеллект в точности равен интеллекту прислуги в Лариной резиденции, то бишь отсутствует как класс. Но так как вы на эти одухотворенные тумбочки натыкаетесь достаточно редко (опять же дружное «спасибо!» дизайнерам), от их тупости игра совершенно ничего не теряет.

Имеют место быть и NPC, то есть персонажи, вроде как управляемые компьютером, но на вас не наезжающие. Можно, например, освободить на секретной военной базе в Неваде группу заключенных, которые будут шустро долбить ваших противников увесистыми кулаками. Но главным козырем Tomb Raider всегда была, есть и будет (есть) Сама, Ларочка Крофт.





Коня на скаку

Рассказывать про главную героиню TR3 необходимо сухо и без эмоций, иначе есть риск впасть в романтико-лирический бред влюбленного сумасшедшего. Итак. Молодая. Стройная. Высокая. Красивая. Загорелая. Слюнки еще не текут? Прекрасная спортсменка, способная прыгнуть на 3 метра с места и на 6 — с разбега. При этом цепкая, как кошка, — при падении с двухсотметровой скалы умудряется схватиться за выступ и остаться в живых. Движется с потрясающей грацией, даже когда медленно вытаскивает из стены камешек весом тонны эдак в две. Отлично плавает, водит любые виды транспорта и без промаха стреляет из любых типов оружия. Идеал! Ах да. Еще она безупречно и очень эротично одевается. Вот такая наша Лара...

Понимая, что каждому брильянту нужна достойная оправа, Core предоставили госпоже Крофт всяческие аксессуары. В первую очередь речь идет об оружии. Во время своих странствий девушка, на зависть любому абстрактному Дюку, успевает пострелять из трех типов пистолетов, подводного гарпуна, автомата Mp-5, а также из базуки и гранатомета. Как все это умещается на хрупкой и женственной Ларочке?..

Видимо, этот вопрос волновал и разработчиков. Чтобы облегчить нелегкую ношу и время от времени давать девушке отдохнуть, Core внедрили в TR3 несколько видов транспорта. В процессе прохождения Лара успеет воспользоваться мотобайком, катером, некой одноместной подводной субмариной, и т. п. Всего 5 наименований. Самоходки, несмотря на квадратные колеса, шустро бегают и при запуске вполне реалистично фырчат. Правда, их «внедренеж» в игру местами выглядит как-то неубедительно. Только представьте: пещеры. Узкие проходы с постоянными завалами. Выбредаем к какой-то мелкой подземной речушке, а на узком неровном берегу стоит... Ослик? Лошадка? Ну кто там еще может стоять на берегу речки? Правильно. Отличный новый четырехколесный мотоцикл с полным баком горючего и ключиками в замке зажигания. Обезьянки притащили, не иначе.

Но как бы там ни было, гонять на не-своих-двоих быстро и весело, а большего от игры требовать и не стоит.

На ощупь

А вот есть некоторые вещи, которые потребители требуют у разработчиков упорно и настойчиво. Речь о графике, звуке и прочей ерунде. Разработчики же радостно кивают, будет мол, но взамен

предъявляют свои требования. На этот раз — системные. Но, как говаривал классик, мы пойдем другим путем. То есть не мы, а Core. Они попробовали дать нам отличное техническое воплощение без надоедливых просьб прикупить в комплекте с коробкой очередного TR второй пентиум и продвинутый графический акселлератор. И это у них в общем-то получилось. Игра абсолютно без всяких тормозов бегает на P166 с первым «Монстром» за пазухой, что на фоне запросов того же HalfLife кажется невероятным достижением. Внимательно приглядевшись к игре, мы понимаем причину подобного минимализма: в TR3 использован тот же игровой движок, что и в прошлых «сериях». Изрядно подправленный. Задрапированный новенькими текстурками. Но абсолютно ТОТ-ЖЕ! Знаете, как будто на дворе опять 97-й год и монстрики VooDoo делают свои первые шаги. Чем нам это грозит? Да в принципе — ничем особенно страшным. С точки зрения графики вообще все ОК, и поначалу смотреть на TR — сплошное удовольствие. Косые лучи света робко пробиваются через густую листву джунглей, прозрачные заводи так и просят, чтобы в них прыгнули, — крысота, короче.

Но стоит подойти поближе, и сразу в глаза бросается явная «оквадраченность» поверхности воды, вызванная неумелой состыковкой текстур в общую мозаику. Зеленый свод над головой становится настоящей тюрьмой — пропрыгнуть сквозь него вам ни за что не удастся, и не старайтесь. Рыбки в пруду оказываются близкими родственниками камбалы, только сплющены они не по горизонтали, а по вертикали. У мотоцикла восьмигранные колеса. В общем, есть такое слово ХАЛТУРА. Наверное, единственное, что никогда не вызывает нареканий, это прорисовка и анимация самой Ларочки. Таких фотомоделей в PC-играх еще не было, и, судя по угловатым конкурентам из The Fifth Elementh или Exalibur, дай бог памяти, 2055.A.D., не будет еще долго. Lara only and, как это водится, forever. Другой аспект «движка», физика игрового мира, тоже вызывает нарекания. Опять же на первый взгляд все отлично: при падении с большой высоты Ларочка с тихим всхлипом ломает лебединую шейку, брошенная граната будет долго отскакивать от стен и т. п. Но вот почему эта самая граната, взорвавшись, никак не воздействует на здоровье подопечной? Я, разумеется только за, но ведь непорядок! Или вспомните вечные придирки немногочисленных противников сетевого Quake 2: дескать, всеми лишними частями тела цепляемся за углы. Посмотрели бы они, сколько тычется носом в стену Лара, сразу бы всякие возражения отпали.



Лару обижают практически на каждом шагу, причем все средства давно продуманы и заготовлены!

Звуки и музыка тоже имеют камни в звуковом огороде, но уже не столь явные и намного более спорные. На одной чаше весов как всегда Лара со своими стонами, охами, всхлипами из серии «не рекомендуется детям до 16, да и после принимать мелкими дозами и только на свежую голову», то есть самой правильной серии на свете. На второй чаше в меру реалистичные звуки и контекстная музыка, играющая активнее перед лицом непосредственной опасности. Вроде бы и помогает вовремя среагировать и стрельнуть в зарвавшегося тигра, но иногда угрожающие нотки появляются уже по факту смерти. Или оркестр начинает играть похоронный марш буквально за секунду до кровавого финала, когда уже толком ничего сделать нельзя, но время на горькие сожаления или последнее крепкое словцо еще остается.

Одним словом, всех обезьянок, змеек, тигров, разного размера рыбок и даже впоследствии людей объединяет одно: их интеллект в точности равен интеллекту прислуги в Лариной резиденции, то бишь отсутствует как класс.

Краткие, но неутешительные выводы

Немало сил положено на зарывание Ларинного таланта в землю, но, как видите, она ничем не заслужила подобного отношения. Или наоборот заслужила, вызвав у всех вполне естественное желание захапать себя (то есть ее) целиком и без остатка? Не в банальной ли жадности и сексуальной неудовлетворенности кроется причина бесконечных ругательно-завирательных наездов на это милое создание? Увы, Лара одна на всех и всем нам придется с этим мириться, но любовь к главной героине — еще не повод унижать весьма интересную и динамичную игру! Именно так — никакие баги не смогли испортить очарования Tomb Raider 3. Ну и конечно же, очарования Лары Крофт.

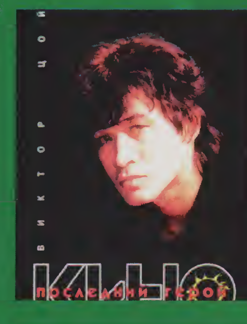
P.S. Разумеется, никакого мультиплейера. Вы представляете себе остервенелую схватку рокетджампящихся Лар?

ТРАДИЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!



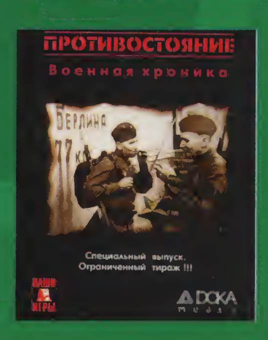






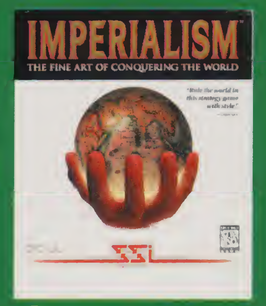
















ФОРМОЗА-Мультимедиа

предлагает Вашему вниманию около 1000 (!) наименований CD-ROM`ов. В их числе:

- популярные продукты фирм Microsoft, Borland, IBM, Adobe и др.;
- программное обеспечение для бухгалтерии и делопроизводства;
- электронные словари, переводчики, программы проверки правописания;
- обучающие программы по Windows, Excel, Word, Internet, а также языковые (в т.ч. по русскому) и даже по правилам дорожного движения;
- игры российских производителей (1С, Бука, Дока, Акелла и др.);
- мультимедиа-энциклопедии (обзоры, журналы и др.);
- интерактивные мультфильмы для детей 3-7 лет;
- самое богатое предложение ОЕМ-дисков в России (по цене 3-5 у.е.(!!!));
- музыка и творчество («Кино», «Агата Кристи», Высоцкий; классика, включая Чайковского, Баха, Шопена, Моцарта);
- известные российские фильмы и мультфильмы («Шерлок Холмс», «17 мгновений весны», «Место встречи изменить нельзя» и др.);
- фильмы всех жанров зарубежных производителей (комедии, ужасы, боевики, эротика, мелодрамы);
- и, конечно, игры зарубежных производителей (Lucas Arts, Microprose, Microsoft, Sierra, Mindscape)

Предоставляем весь комплекс услуг: подборка, доставка, обмен непроданного товара, помощь в продаже и даже выпуске Ваших CD-ROM`ов, консультации по установке продуктов.

Пожалуйста, узнайте наши цены, наше качество обслуживания, предложите Ваши варианты сотрудничества (а может быть, и Вашу продукцию) по телефону в Москве:
(095) 232-26-62 (многоканальный)
(он же факс)

Активно используйте E-mail:
max@avia.formoza.ru
Дорого звонить? Посетите нас:
www.formoza.ru/avia
Личные контакты происходят по адресу:
г. Москва, ул. Авиамоторная, 57

Выше указанное программное обеспечение вы можете приобрести по адресам:

Ст.м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, д. 57
тел./факс: (095) 232 2662

Ст.м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
тел./факс: (095) 124 2278, 129 6028

Ст.м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел./факс: (095) 926 2452, 728 4004

Ст.м. «Войковская», ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел./факс: (095) 150 0791, 150 5536

Ст.м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9а
тел./факс: (095) 311 3181, 311 3256

Ст.м. «Щелковская», Сиреневый бульвар, д. 15
тел./факс: (095) 164 9692, 164 9651

Ст.м. "Лубянка", ул. Мясницкая, д. 6, магазин "Библио-Глобус"
тел./факс: (095) 928 8538

ВСЕ, ЧТО У НАС ЕСТЬ - ТОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННОЕ!!!

Лицо Soulblightera, последнего из Падших Лордов, забыть сложно.

Пара дворфов вполне может управиться с десятком наступающих фроллов без всякой помощи со стороны.

MYTH II

Роман Шиленко

Азбука мифотворца



Этой ферме крепко досталось от наших же гранат во время боя с тремя десятками фроллов.

Bungie Software, получившая за хит минувшего сезона Myth: The Fallen Lords множество наград и премий от различных журналов и сайтов, сделала единственный возможный в такой ситуации шаг — выпустила сиквел под названием Myth II: Soulblighter. С момента выхода первой части прошло слишком мало времени, и эта поспешность вышла Bungie боком.

Не успев выложить игру на полки магазинов, фирма тут же отозвала ее обратно. Проблема была в uninstaller'е M2S версии 1.0. Если игра устанавливалась в директорию, отличную от принятой по умолчанию, то при деинсталляции мог «полететь» весь винт. Нормально, да? Но решение об отзыве заслуживает уважения, поскольку, по-моему, большинство других разработчиков просто положили бы патч в Internet.

Миф, как он есть

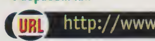
Впервые Balor заявил о себе более ста лет назад, в тот самый год, когда в небе появилась зловещая комета, предвещающая хаос и разрушения всему живому. С помощью черной магии он вызвал из Царства Мертвых Падших Лордов, которые приняли командование армиями андедов. Среди них были Shiver, Deceiver, Watcher и Soulblighter — самый злобный и хитрый из них, изуродовавший свое лицо и вырвавший собственное сердце в темном ритуале. Они огнем и мечом шли по землям, пока король Alric не организовал контратаку. В кон-



MYTH II: Soulblighter

Жанр: 3D RTS в стиле фэнтези

Разработчик: Bungie



http://www.bungie.com/

Издатель: Bungie Software

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: P 133 МГц

RAM: 32 Мбайт

Multiplayer: 1-16 Players

це концов Alric сумел убить Balor'a, а затем переловить всех Падших Лордов, кроме одного — Soulblighter, освобожденный от воли Balor'a, поспешил скрыться. Шестьдесят лет после Великой Войны все жили мирно и счастливо, пока не настал черный день возвращения последнего Падшего Лорда. Его армия андедов росла с поразительной скоростью за счет сбора трупов со всех кладбищ в округе и пленных аборигенов. Когда началось повсеместное разорение городов и деревень стадами живых мертвецов, на арене боевых действий появился отряд Крюниака, входящий в состав Легиона Света. Отдельными частями этого подразделения вам и предстоит командовать на протяжении всей кампании, состоящей из двадцати пяти миссий. Для тех, кто не видел первого Myth'a, стоит сказать, что в игре


Суровые дворфы станут главной убойной силой вашей армии. Их гранаты и мины огорчат любого противника.

сии в единый сюжет. Задания будут самыми разными. Тут штурмы замков, стратегическое отступление в режиме быстрого бега, разборки с предателями рода человеческого, освобождение населенных пунктов и заложников, эскорт какого-нибудь важного лица — терпеть не могу такие миссии в любых играх из-за потрясающего «интеллекта» сопровождаемого, захват определенных объектов.

Миф. История современности

Некоторые изменения претерпел интерфейс игры. Внизу экрана по-

о нежной детской психике. Игру можно вести на шести скоростях — половинной, нормальной, двойной, четырех-, восьми- и шестнадцатикратной. Для новичков в игру встроен Курс Молодого Бойца (Tutorial), с помощью которого за пять минут можно разобраться с системой управления камерой, движением войск и построением в боевые порядки, использованием специальных навыков ваших воинов.

А за нас... А за них...

Наша армия не стала разнообразней по составу, хотя ожидалось что-нибудь типа кавалерийских частей и осадных орудий. Видно не

Дворфы реже стали кидать гранаты в гущу собственных войск ради выноса какого-нибудь одинокого андеда.



нет раскачивания своей базы и сбора ресурсов — Myth полностью посвящен тактическому управлению войсками. Рисованные мультфильмы в перерывах, картинки, нагнетающая психоделику музыка и голос, зачитывающий за кадром новости с фронтов, связывают мис-

Наш небольшой отряд не смог оказать достойного сопротивления тысяче андедов, поэтому мы просто подорвали единственный мост через реку.

явились кнопки приказов — Остановиться, Удерживать позицию, Рассредоточиться, Отступить, Специальное действие — и семь кнопок различных боевых порядков. Но на самом деле порядков десять (кнопки от 0 до 9). Камера умеет двигаться вперед-назад, влево-вправо, поворачиваться вокруг своей оси и вращаться по орбите. Для этого можно использовать как кнопки клавиатуры, так и движения мышки. Сверху экрана дается описание выделенных юнитов, количество уничтоженных ими тварей, число специальных предметов (огненные стрелы, мины), а также две кнопки — Опции (Save, Load, Quit) и Целеуказания (поясняется, что нужно сделать плюс мелкие советы). Практически все кнопки клавиатуры разрешено перепрограммировать на свой вкус. Добавилась опция «Без крови — No Blood». Так авторы решили позаботиться

судьба. Воины и берсерки вооружены мечами, лучники обладают бесконечным запасом обычных и ограниченным количеством воспламеняющих стрел. Странники могут вылечить несколько ваших солдат, вооружены какими-то лопатами и умеют изгонять черную магию из некоторых андедов. Дворфы наверняка станут вашими главными киллерами. Они бросают гранаты (запас неограничен) и таскают с собой несколько мин. Убойная сила дворфов чем-то напоминает мне танки людей в Starcraft'e в осадном режиме: шум, грохот и разлетающиеся во все стороны кусочки противника — красота. О минах разговор особый. Их довольно часто придется ставить на пути следования больших групп противника. Активируются они либо взорванной поблизости гранатой, либо огненной стрелой. Есть также продвинутые дворфы-минометчики. Главные специалисты по части магии — ворлоки. Теперь у них появился запас спелл-поинтов, вос-

Наша армия не стала разнообразней по составу.

станавливающийся со временем, а также есть первичное (Fireball) и вторичное (Confusion), доступное через кнопку спецатаки, заклинания. Интересно, как это ворлоков занесло на нашу сторону? У некоторых персонажей есть выдающиеся способности. Так, один из дворфов в нужный момент создает невидимую копию самого себя для проникновения в замок противника и поломки механизма подъема моста. Интеллект ваших юнитов заметно возрос. Дворфы реже стали кидать гранаты в гущу собственных войск ради выноса какого-нибудь одинокого андеда, но подобные инциденты все же случаются. Остальные солдаты научились передвигаться по местности так, чтобы не попадать лишний раз под огонь своих же лучников. Приданные вам в начале миссии юниты — это все ваши силы, ведь создавать/покупать новых нельзя. Иногда вам будут присылать подкрепление, но чаще всего оно появляется, когда основные силы уже считают снятые с врагов скальпы. Выжившие под вашим командованием солдаты переходят в следующую миссию, пока где-нибудь не погибнут, поэтому лучше лишний раз загрузить сейв, чем потерять закаленного в боях ветерана любого вида войск (чем опытней солдат, тем чаще и точнее он атакует). Для людей творческих добавлен специальный редактор Fear, позволяющий создавать юнитов по собственному проекту и с любыми характеристиками! Вот только разбираться в его устройстве придется долго, так как отличительной его особенностью является интуитивно НЕпонятный интерфейс.



Берсерки яростно крушат все на своем пути, но век их недолог — армора на них нет совсем.





В рядах врагов особого разнообразия тоже нет. *Бреюноры* вооружены огромными костями их жертв с воткнутыми в них зубами и рогами. *Разбойники* и *темные лучники* представляют собой менее подвижных и дисциплинированных аналогов наших мечников и стрелков из лука. *Фетчи* — служительницы неведомого культа, приведенные сюда из другого мира Balor'ом, стреляют электрическими зарядами. *Гасты* — ожившие мертвецы — довольно слабые создания, однако их прикосновение вызывает паралич живого существа. *Голи* — длиннорукие, быстроногие твари, использующие в качестве оружия все, что подворачивается им под руки, и ненавидящие народ дворфов. *Моулы* внешне похожи на человекообразных кабанов или орков-мутантов, их природная медлительность компенсируется огромной силой и большими дубинами. *Соулесы* умеют парить над поверхностью и кидать копья. *Фроллы* — еще одни оживленные мертвецы — рубят все подряд огромными топорами. *Стегейские рыцари* — это не что иное, как оживленные черной магией доспехи. Последний вид вражеского войска — *уайты* — стараются подобраться поближе к вам и подорвать себя. Есть еще два вида существ, решительно настроенных против всех: *пещерные пауки* и *племя Троу*.

Графика, как и в первой части, смотрится великолепно.

Миф. Гидро Метео Сводка.

Графика, как и в первой части, смотрится великолепно. Осадки в виде дождя и снега не просто красиво валятся с неба, но и оказывают влияние на ход игры. Из-за них постоянно гаснут запалы гранат дворфов, поэтому приходится мокнуть в засаде, проклиная местный гидрометцентр, пока небо не прояснится. Зато снег и песок в пустыне хранят следы ваших врагов, и их легче будет выслеживать. Сражения происходят в самых разных местностях: в горах, каньонах, на снежных и зеленых равнинах, в лесах, гнусных болотах, в городах, на кладбищах, на берегах рек и моря. Графический движок был модифицирован, и это позволило добавить сражения в помещениях. Например, отлов барона-изменника ведется в многочисленных залах его замка. Перепады высот влияют на дальность метания гранат и стрельбы из лука, вот почему дворфам и лучникам выгоднее занимать позиции повыше. Физическая модель не отстает от графики. Стрелы застревают в деревьях и постройках, запалы гранат не горят в лужах и в реке, огонь от подожженной травы распространяется случайным образом на соседние участки земли. Наконец, есть такие радующие глаз мелочи, как облетающая с деревьев листва и грохочущий водопад, а по игровому полю часто пробегают не относящиеся к делу существа: олени, свиньи, курицы, белки.



Мульти-Миф

Bungie пошла навстречу многочисленным просьбам поклонников первого Myth'а и внесла ряд изменений в многопользовательский режим. Прежде всего переделан бесплатный игровой сервер bungie.net, где добавились системы поиска собратьев по клану и игровых комнат с определенным набором параметров. И конечно, игра по локальной сети, как же без нее. В любом случае одновременно могут рубиться до 16 человек. Всего существует тринадцать видов мультиплейерных сражений. *Assassin* — надо перебить ключевых персонажей в рядах оппонентов и сберечь своего. *Balls on Parade* — у каждой команды есть мяч, требуется наотбирать максимальное количество мячей соперников за отведенное время. *Captures* — то же самое, только мячи изначально никому не принадлежат и раскиданы по полю. *Flag Rally* — победит тот, кто коснется всех девяти флагов, спрятанных на карте. *Hunting* — перебить всех диких животных, причем за каждую тушку полагается определенное количество очков (Greenpeace будет в ярости). *Last Man on the Hill* — «царь горы» — кто последний, тот и прав. *Scavenger Hunt* — футбол с пятью мячами. *Stampede!* — у каждой группировки есть стадо свинок, которых надо довести до телепортера. *Steal the Bacon* — найти спрятанный на карте мяч и удерживать его до конца отведенного времени. *Territories* — захватить и удержать(!) больше флагов, чем ваши соперники. В multiplayer'е доступна опция обмена юнитами с другими игроками до первого хода. Редактор карт Loathing призван ликвидировать нехватку арен сражений, которая была одним из минусов первой серии. Но этот редактор столь же «дружественен», как и Fear.

Принципиальных изменений довольно мало, поэтому было бы честнее назвать игру не сиквелом, а add-on'ом к первой части.



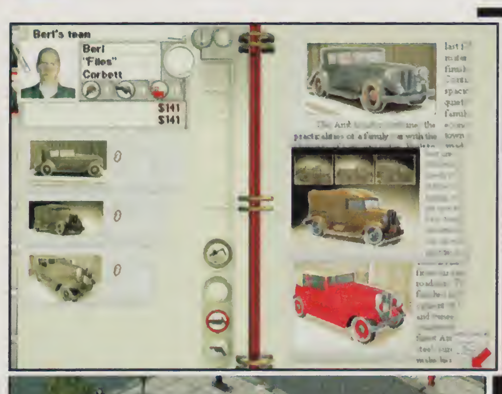


«...На кладбище старом, где наступали враги, я кое-что понял...» Освобождение заложников на городском кладбище — одна из разминочных миссий.

Горячий ХИНТ

Выжившие под вашим командованием солдаты переходят в следующую миссию, пока где-нибудь не погибнут, поэтому лучше лишний раз загрузить сейв, чем потерять закаленного в боях ветерана любого вида войск.

Принципиальных изменений и расширений довольно мало, поэтому было бы честнее назвать игру не сиквелом, а простым add-on'ом к первой части. Наиболее радужных надежд M2S не оправдал, но в целом игра оставляет приятное впечатление, и фанаты Myth: The Fallen Lords не будут разочарованы.







GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

Роман Шиленко

Говорят, мы бяки-буки...



Самое пристальное внимание разработчики уделили деталям, с чем, чтобы передать дух 30-х годов. Архитектура, транспорт, одежда и всё ... воссоздано с большой точностью.

Все, кто играл в какую-либо версию SimCity, наверняка помнят в ней один из важнейших вопросов: «Сколько полицейских участков на квадратный метр города нужно воздвигнуть, чтобы снизился уровень преступности?»

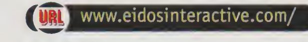
По всей видимости, разработчикам фирмы Hothouse, у многих из которых есть опыт работы в составе Microprose над такими известными проектами как X-Com, Pirates Gold и Transport Tycoon, не хватило терпения и сил разрешить эту проблему, и они решили подойти к ней с другой стороны: «Что и как нужно делать преступному миру, чтобы полиция закрывала глаза на происходящее?» Честно просмотрев «Крестного отца» Френсиса Форда Копполы и двадцать четыре киноверсии истории Бонни и Клайда, коллектив Hothouse'а довольно оперативно выпустил проект Gangsters: Organized Crime, жанровую принадлежность которого сложно определить однозначно. Экономическая система и тысячи жителей взяты из SimCity, исполнение приказов гангстерами и возможность прямого влияния на их действия — из X-Com или Syndicate, управление людскими ресурсами, подбор персонала похожи на используемые в спортивных менеджерах.

Дело происходит в вымышленном городе New Temperance, представляющем из себя копию Чикаго 30-х годов. На дворе «сухой» закон, в сейфе пара-другая тысяч долларов (в зависимости от уровня сложности), есть маленький офис


Паспорт

Gangsters: Organized Crime

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Hothouse Creations
Издатель:	EIDOS Interactive



Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	P 133 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x

16 Мбайт на винчестере
Direct X 6.0



Если вы немного устали от игры, то лучший способ поднять себе настроение — забросать бомбами какое-нибудь здание.

в центре одного из многочисленных городских кварталов для прикрытия своей деятельности и несколько человек, желающих присоединиться к вашему предприятию. Вы будете контролировать все аспекты деятельности своей банды: нанимать, увольнять и устранять членов группировки, заказывать наезды на определенных жителей города, водить за нос ФБР, прикрываясь каким-либо законным видом деятельности, покупать полицию и чиновников, собирать дань с беспомощных предпринимателей и, что самое приятное, экипировать своих парней оружием и оборудованием тридцатых годов. Главная цель — взять город под безраздельный контроль. Для достижения этого вы должны нанимать людей с нужными характеристиками, захватывать новые районы, осваивать новые виды подпольного бизнеса, бороться с конкурирующими группировками (вы ведь не думали, что будете в городе одни?) искусно нейтрализовывать полицию и ФБР, сохранять ангельский моральный облик, для чего придется время от времени делать пожертвования церквям и сиротским приютам, а также подкупать журналистов.



Как таковых миссий в игре нет. Перед началом каждой партии играющий выбирает прозвище, пол, национальность, а также степень насупленности бровей и облысения босса преступного мира, за которого он будет играть, размер города, количество и активность конкурирующих группировок, разрешение и т. д., затем случайным образом генерится карта города, то есть случайно распределяются жилые и коммерческие кварталы, полицейские участки, зал городского совета, доки, отели, рестораны, бары, биржа труда, штаб местного управления ФБР и тому подобные строения. Игра разбита на недельные отрезки. Начало каждой недели вы встречаете в режиме turn-based — это время стратегического планирования. У вас есть что-то вроде ежедневника, в котором надлежит подробно расписать, кто из вашей группировки куда пойдет и чем будет заниматься. Там же можно читать новости, просматривать состав своей банды (есть сортировка по личным характеристикам) и новых рекрутов, изучать бухгалтерию, списки ваших подвигов, городские карты, разглядывать кучу графиков, формировать спецкоманды, решать вопросы связей с другими группировками. Вы можете производить рядовых членов банды в ранг лейтенанта (именно они будут доводить ваши приказы до пехоты), либо разжаловать не проявивших себя лейтенантов обратно в рядовые. А можно использовать тазик с цементом и отправить нерадивого члена банды на дно Гудзонова залива. Далеко до Гудзона? Воспользуйтесь любым городским озером. Все гангстеры (а их в игре примерно 400) отличаются друг от друга не только внешне, но и по своим характеристикам: осторожность, интеллект, организаторские способности, умение стрелять, поджигать, вымогать, запугивать, бомбить, штурмовать, водить машину, сидеть в засаде. Относитесь к этим характеристикам внимательно и комплектуйте команды соответственно целям. Вполне реально заполучить гениального сапера, способного разобрать мост Золотые Ворота сотней граммов тротила, но при стрельбе с десяти шагов промахивающегося в слона. Еще один важный этап — это закупки вооружения, взрывчатки и автомашин. В общем, для принятия решений у вас будет все необходимое.

Как только появятся свободные деньги, покупайте легальный бизнес.

В легальном бизнесе доходность составляет порядка 10%, а в нелегальном — около 100%. Разница есть.

Начальное развитие занимает в среднем четыре-пять недель. Общая схема такова: расширяем территорию, получаем больше денег, нанимаем новых бойцов. Стартовать лучше и безопаснее всего со взимания денег с владельцев отелей и магазинов в кварталах, расположенных по соседству: они о вас уже наслышаны и легче поддаются внушению. Этим делом займется первая команда — лейтенант и один-два громилы. Лейтенанты — ваша опора. Именно они должны доводить ваши приказы до рядовых бойцов. Поэтому производить в лейтенанты нужно тех, у кого интеллект и организаторские способности не ниже четверки. Будет совсем хорошо, если у всех членов команды окажется высокий уровень того навыка, ради которого, собственно, она и создана, то есть устрашения, и в первую группу попадают бойцы с наиболее развитой способностью к запугиванию. Вторая группа должна заниматься пополнением рядов группировки — для них главное интеллект. Сразу же загляните в доки и на биржу труда. Там выбор существенно больше. Если они далеко, то дайте этой команде автомобиль. В поисках новых людей полезно время от времени пробегать по бильярдным, барам, тренажерным залам. Иногда вам порекомендуют хорошего специалиста в разделе «Дипломатия вашего ежедневника». На первых порах имеет смысл брать всех подряд, поскольку даже ничего не умеющие товарищи могут заняться сбором денег — для этого никаких навыков не требуется. По крайней мере, все компьютерные группировки будут набирать новых членов с огромной скоростью. Третья группа — это служба безопасности. В нее входят лучшие стрелки и специалисты по маскировке. Задача этой команды сводится к охране вашего офиса и патрулированию территории.

Если невозможно удержать ценного сотрудника, то будьте готовы ликвидировать его физически.

Вряд ли конкуренты станут беспокоить вас в первый месяц, но, как известно, «береженого бог бережет». Команды других профилей понадобятся значительно позже, а их состав и цели будут зависеть от выбранной вами стратегии. Оружие старайтесь доверять в первую очередь тем, у кого по стрельбе четыре или выше, иначе кто-нибудь из ваших бойцов в панике может себе кое-что отстрелить. Лучшим стрелкам доверяйте дробовики и «томпсоны», а те, кто попроще, обойдутся пистолетами. Со временем аппетиты некоторых наемников значительно возрастут. Ценному специалисту можно и заплатить, а остальных либо увольнять, либо дать кому-то потренироваться в стрельбе. Если невозможно удержать ценного сотрудника, то будьте готовы его ликвидировать физически, иначе конкуренты его не упустят.

После отдачи всех распоряжений, игра переходит в real-time. Вы



Вооружайте своих лучших стрелков дробовиками и «томпсонами», любимым оружием гангстеров. Только с таким арсеналом можно отправляться на штурм штаб-квартиры противоборствующей группировки.

можете следить за отдельными членами вашей банды, вмешиваться в их действия и отдавать им новые приказания, наблюдать за определенным зданием или улицей или, если все идет хорошо, ускорить время, закончить неделю и снова вернуться в turn-based для составления приказов на грядущую неделю. Рекомендуется как можно быстрее обзавестись толковым бухгалтером для увиливания от уплаты налогов, ведения списка взяток полиции и городской администрации, слежения за своими гангстерами, чтобы те не вздумали утаивать от вас доходы от операций, и отмывания грязных денег, что позволяет притупить бдительность агентов ФБР. Хинт для частичного ухода от налогов: вкладывайте деньги в недвижимость, что освободит потраченную сумму от поборов и станет приносить доход. Второе необходимое гражданское лицо — это адвокат, занимающийся спасением гангстеров от тюрьмы, связями с судом и ведением летописи группировки. Как только появятся свободные деньги, покупайте легальный бизнес. Это не только принесет вам дополнительный доход, обезопасит от визитов фэбээровцев, но и создаст «крышу»





В игре около 400 боевиков, и каждый из них обладает уникальным набором из одиннадцати характеристик, генерируемых компьютером на старте. Учитывайте это при комплектовании команд.

будущему нелегальному бизнесу. Для дальнейшего развития вашей империи предлагаются похищения, незаконная торговля спиртным, игорный бизнес и множество других видов деятельности. Главное, открывать бизнес в правильном месте. Например, вряд ли можно рассчитывать на серьезную прибыль от казино в бедном квартале. Поэтому присматривайтесь к ценам на землю в кварталах и действуйте соответственно. Легальный бизнес-прикрытие должен хоть немного соответствовать нелегальному, иначе проблем с федералами не миновать. Так, ресторан надежно скрывает алкогольный бар, за тренажерным залом можно проводить нелегальные боксерские поединки, под книжным магазином удачно прячется станок, печатающий фальшивые деньги. В легальном бизнесе доходность составляет

Горячий ХИНТ

Все гангстеры (а их в игре примерно 400) отличаются друг от друга не только внешне, но и по своим характеристикам. Относитесь к этим характеристикам внимательно и комплектуйте команды соответственно целям.

враждующих группировок, и заслать туда отряд разведчиков. Другой вариант: захватываете несколько бойцов противника и выбиваете из них информацию о штаб-квартирах группировок или списках подконтрольных им бизнес-объектов. Для уверенности в исходе операции группа захвата должна обладать целым букетом развитых навыков: скрытностью, запугиванием, интеллектом, организаторскими способностями и умением стрелять. Дальше либо вы используете дипломатичный подход (ни за что!), либо начинаете охоту за главарем конкурентов, либо атакуете объекты легального

устранив кого-нибудь из них или даже всех.

Существует три способа одержать победу. Первый, самый простой: накопить деньги на нелегальном бизнесе и полностью перевести их в легальную сферу. При этом придется содержать внушительный штат охранников, так как другие группировки не оставят попыток выкинуть вас из города. Второй способ посложнее. Необходимо захватить власть в городе, выиграв выборы мэра. Для этого нужны деньги, большая сфера влияния и хороший адвокат. Противники будут изо всех сил мешать вашей кампании, устраивая погромы на вашей территории и ухудшая тем самым настроение избирателей. Два маленьких хинта для получения дополнительных голосов: заключить сделку с профсоюзами и снизить размер собираемой с владельцев магазинов дани. Последний вариант, самый трудный — Kill Them All. Имеются

Вкладывайте деньги в недвижимость, что освободит потраченную сумму от поборов и станет приносить доход.

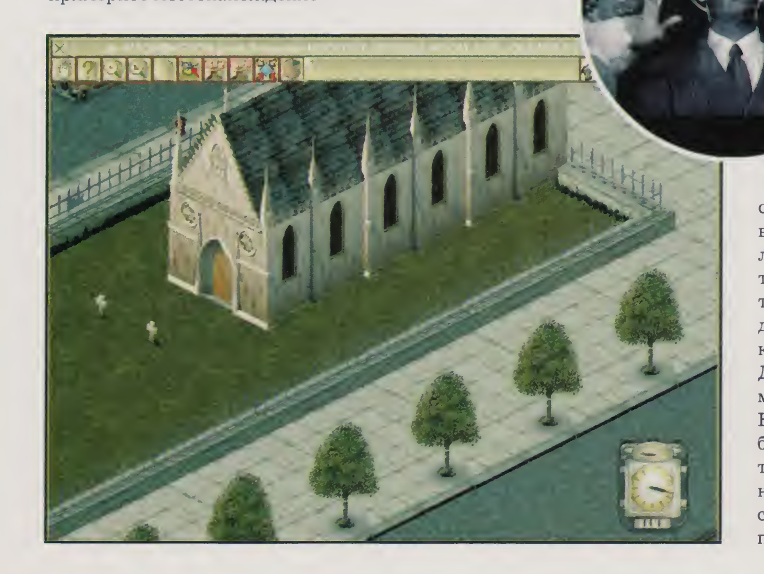


порядка 10%, а в нелегальном — около 100%. Разница есть.

На второй месяц вы почувствуете, как рядом с вашей группировкой шевелится кто-то еще. По сообщениям о бандитских разборках в газете можно определить примерное местонахождение

бизнеса, принадлежащие им. Последний способ привлекает внимание местного отделения ФБР, и лидеры противоборствующей группировки могут получить приличные сроки.

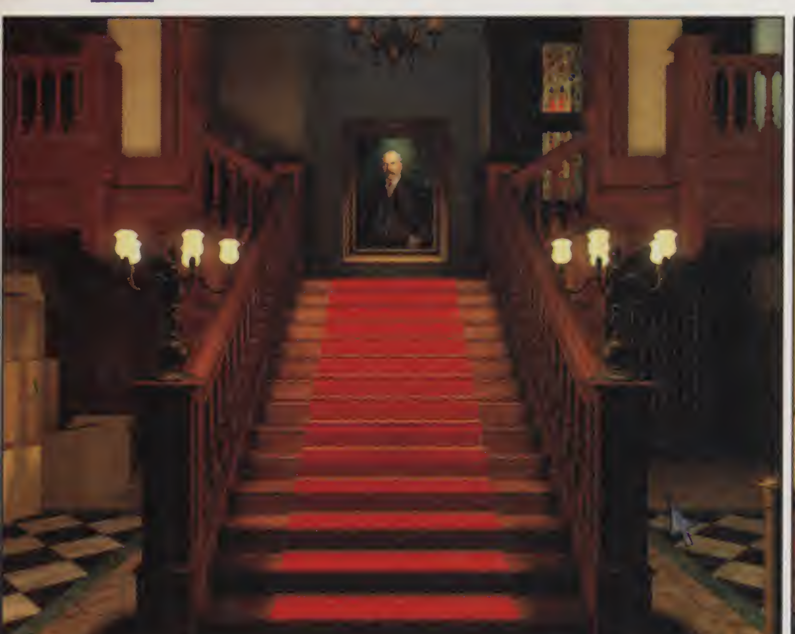
Полиция в New Temperance вовсе не бездействует. Она нагло раскатывает по городу, высматривая ваших бойцов, да еще и ведет расследование всех совершенных с первого дня преступлений. Когда вам это надоест, приезжайте к полицейскому участку и забрасывайте его бомбами, и хотя никаких материальных дивидендов этот подвиг вам не принесет, но зато какое моральное удовлетворение! Для каждой возникающей проблемы есть масса способов решения. Например, если кто-то из вашей бригады попал в руки полиции, то выйти из положения можно, наняв известного адвоката, подкупив судью или следователя, запугав присяжных и свидетелей, наконец,



в виду все остальные группировки, а вовсе не пять тысяч мирных граждан. Причем останавливаться на отлове одних главарей нельзя и придется уничтожать конкурентов до основания.

В многопользовательском режиме есть возможность вести приватные переговоры с лидером любой группировки и создавать альянсы. С игрой поставляется несколько специально разработанных под multiplayer сценариев.

Детальность всех объектов в игре одна из ее сильнейших сторон. Дизайнеры опирались не только на киноисточники, но и перерыли тонны документов ради того, чтобы музыка, архитектура, одежда людей, оружие и машины до мельчайших деталей соответствовали тридцатым годам. И это при том, что Hothouse находится в Англии, и поэтому часть материалов им пришлось заказывать в мэрии Чикаго. Не берусь судить Gangsters в игровом плане, но ее стоит посмотреть хотя бы ради работы художников Hothouse'a.





BLACKSTONE CHRONICLES

Татьяна Снежная

Психиатр в мире сумасшедших духов

Джон Саул — относительно известный американский писатель. Пишет романы ужасов. Не Кинг, конечно, но продается. И захотелось ему чего-то новенького, например, сделать компьютерную игру. Пришел он в Legend к **Бобу Бейтсу**, принес папочку с «рыбой», на папочке большими буквами написано Blackstone Chronicles.

Паспорт

Blackstone Chronicles

Жанр: квест
Разработчик: Legend
Издатель: Mindscape


URL http://www.mindscape.com/

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт

Внутри — идея (идея игры-ужастика про мрачные темные дела в заброшенном сумасшедшем доме). Все это легендарной фирме понравилось, она попросила Саула написать некое текстовое вступление к игре, а сама взялась за работу. Саул же обрадовался очень, написал вступилово, оно оказалось достаточно длинным, его увидел сауловский литературный агент и предложил автору написать одноименную книгу. Что идее пропадать, игрушка будет еще нескоро, а тут есть шанс заработать. Так у Саула вышла книжка Blackstone Chronicles. Причем не одна, а целых семь. По общему признанию критики, достаточно посредственных (на самом деле это была неудачная попытка повторить Green Mile Кинга). Семью книжками идея игры была выжата настолько, что от нее практически ничего не осталось. Даже текстового вступилова нормального (кто не читал книжки, ничего не поймет). И содержание, содержание... Книжки сюжетом не блистали, но у игрушки его практически нет.


Вот то, что осталось от Малькольма на самом деле.

Содержание романа с продолжением Blackstone Chronicles примитивно, как мексиканский сериал с участием Фредди Крюгера. Заброшенный психдом решено превратить в супермаркет. После этого некая Темная Фигура принимается подбрасывать всем имеющим непосредственное к этой идее отношение простые, на первый взгляд, предметы, несущие в себе устрашающую мистическую силу. Как правило, предметы (кукла, часы, кинжал — всего ровно семь штук, по количеству серий) эти сводят в могилу тех, кому они подброшены. В конце седьмой книжки выясняется, что Темная Фигура — это Оливер Меткалф, сын последнего главврача больницы. Дела он делал в состоянии аффекта и ничего не помнил, а так — добрый такой дядька и почетный семьянин.

Теперь управлять деятельностью Оливера будете вы, ибо он главный положительный герой игры. Загадочным способом он попадает в больницу, которую теперь вместо супермаркета решили (неизвестно когда и почему) конвертировать в музей психиатрии, где встречается с бестелесным духом своего отца, который, опять же неизвестно как, похитил сына Оливера и своего внука с целью вырастить из него достойную замену вернувшегося в реальность главного героя. Ясно, что последнего перспектива превращения сына в маньяка не радует, и он намеревается решительно с бестелесным папашей разобраться.

Все это рассказывается закадровым голосом перед началом игры. Соответственно, суть самой игры в том, чтобы, бродя по пустынному зданию, найти секретную комнату, где плохой дух батюшки-главврача прячет вашего сына.

Содержание романа с продолжением Blackstone Chronicles примитивно, как мексиканский сериал с участием Фредди Крюгера.

Придумать сколько-нибудь дельный сценарий под такой сюжет выдохшийся Саул не смог, а потому основное, чем вам предстоит заниматься, — это путем общения с духами бывших пациентов выяснять, какой ключ на большой связке какой двери соответствует. Естественно, определение «ключевой» принадлежности происходит не так просто, а за услуги с вашей стороны. Почему Оливер не может найти нужный ключ методом перебора, объясняется довольно странным аргументом: «У меня нет времени перебирать ключи». Зато есть время выслушивать сообщения духов о всяких гадостях, с помощью которых их якобы лечили в больнице. Духи обычно чего-то хотят, предмета какого-нибудь, и у нашего героя находится время бродить по больнице в его, предмета, поисках.

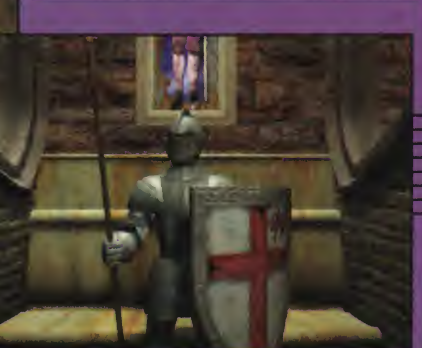
Главная страшилка игры — наличие в ней большого количества различных устройств пыток.

Главная страшилка игры — наличие в ней большого количества различных устройств пыток. Малькольм Меткалф, батюшка главного героя, был убежден, что умственные болезни лечатся путем применения к больному различных степеней садизма. Посему он доводил их до смерти на кресле ЭСТ (электро-судорожной терапии), запирал в ящиках с горячим паром, а зачастую попросту подвергал средневековым пыткам. Теоретически рассказ обо всяких ужасах, которые постигали несчастных обитателей лечебницы, должен портить сон впечатлительным людям. На деле от части ужасов малость подташнивает, а другая вызывает смешок. Хотя Саул, похоже, писал все на полном серьезе, местами его серьезность тянет на черный тарантиновский юмор. Хит сезона, на мой взгляд, дневник врача, который пытался вылечить мальчика, считавшего себя девочкой, путем удаления различных частей тела, в которых, по одной из давних психиатрических теорий, сидит сумасшествие. В первую очередь были удалены все зубы, что не помогло, потом одна почка, потом легкие, потом ноги, руки и далее везде. Мальчик попался стойкий и продолжал утверждать свою «девочковую» сущность даже при отсутствии рук, ног, ушей, волос, легких, желудка, почек, печени и ряда прочих жизненно важных органов. В итоге был достигнут «частичный успех»: в состоянии предсмертной комы мальчик уже ничего не утверждал, так как не мог по причине удаления голосо-

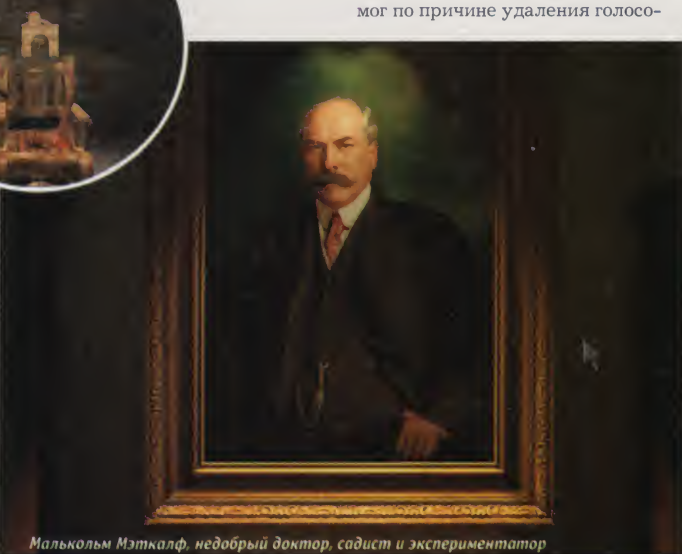
Одним словом

Основное, чем вам предстоит заниматься, — это путем общения с духами бывших пациентов выяснять, какой ключ на большой связке какой двери соответствует.








Малькольм Мэткалф, недобрый доктор, садист и экспериментатор

вых связок. Если бы вся остальная игра была сделана в том же ключе, повеселиться можно было бы вволю. Но так как даже в случае с мальчиком-девочкой, чьи органы и внутренности можно исследовать в баночках в операционной, Саул серьезен, то возникает очень странное ощущение присутствия в том самом сумасшедшем доме.

Есть два способа достижения «саспенса», напряжения в книгах и фильмах ужасов: ожидание и описание всяких бяк. Ожидание — прием, более свойственный талантливым писателям и сценаристам, состоит в наблюдении главных и второстепенных героев, упорно двигающихся в направлении устрашающей опасности по причине незнания того, что известно читателю/зрителю. В игре, конечно, того же добиться нельзя, потому что если вы знаете, что туда соваться не надо, то и не полезете. Пара попыток отправить героя навстречу опасности в соответствии с классикой ужасного жанра обернулись туповатыми играми наподобие «Фантасмагории». Второй способ — описание бяк, характерен для авторов, неспособных создать сильный сюжет, а потому предпочитающих хлюпающие эффекты. Трупы выходят из могил и, теряя гнилые части тела и капая из себя какой-то липкой гадостью, ходят по городу. Страсть прямо жуть, прекрасное развлечение для людей со здоровым чувством юмора. Саул — спец по таким вот штучкам, судя по Blackstone Chronicles. Весь якобы ужас игры базируется на рассказах духов, а «саспенс», который мог бы создаться от волнения за судьбу похищенного ребенка, теряется из-за никакого качества сюжетных вставок про него: на экране появляется фотография, и детский закадровый голос говорит одно и то же про то, что ему страшно и «папа, скорей давай меня отсюда».

Наш герой имеет тенденцию залезать в разные девайсы для пыток, после чего вы его оттуда должны вытаскивать.



Походы в поисках предметов для духов иногда прерываются ограниченными по времени задачками: ведомый загадочным неуправляемым инстинктом, наш герой вдруг имеет тенденцию залезать в разные девайсы для пыток, после чего вы его оттуда должны вытаскивать. Задачки обычно довольно примитивны, а сама идея лунатизма введена в игру плохо, без минимальных попыток объяснить, с чего вдруг Оливеру ложиться под заточенный маятник и привязывать себя к столу.

Blackstone Chronicles поставляется на двух CD, но на самом деле довольно коротка. Второй диск содержит то же самое, что и первый, только на нем видеовставки «высокого качества». Видеовставки — то, что вы видите, передвигаясь из одной локации в другую, плавная смена интерьера. Тормозят они и в «низком» качестве, а в высоком выглядят тоже не ахти. Хотя сами интерьеры выполнены на славу.

Вообще, Legend до сих пор считалась одной из самых сильных фирм в области квестов. И в Blackstone Chronicles местами чувствуется, что еще не все ею забыто, и некоторые чрезвычайно бессмысленные с точки зрения сюжета паззлы радуют логичностью своего решения. Но никакой талант не может превратить тупой многосерийный ужастик в хорошую игрушку, и Blackstone Chronicles наглядно это демонстрируют. Видимо, потому свой логотип Legend как-то скромно втиснула в уголок заставки в вступительном фильмике, а на ее сайте в Internet про это чудо-юдо вообще нет ни слова. Стесняются люди признавать свою к нему причастность, и я их понимаю.

Резюме: если вы большой фанат Саула вообще и «Хроник Блэкстоуна» в частности, можете игрушку попробовать. То же относится к людям, живо интересующимся извращениями психиатров-садистов, благо игра напичкана историческими фактами о них. Всем остальным во избежание подрыва ментального здоровья настоятельно рекомендуется обратить свой взор на что-нибудь другое.

В итоге

Теоретически рассказ обо всяких ужасах, которые постигали несчастных обитателей лечебницы, должен портить сон впечатлительным людям. На деле от части ужасов малость подташнивает, а другая вызывает смешок.



Мальчик, который думал, что он девочка, после лечения добрым доктором.



FALCON 4

Денис Шведов

...Подвиг твой — не нужен...

Его долго ждали. Его не было так долго, что, наверное, сейчас его ждут уже и дети тех, кто начинал ждать его пять лет назад. И вот он пришел. И сказал: «Подождите еще немного, ладно? Я почти готов...»
Именно так он и входит сейчас на рынок, — **Falcon 4.0** от **MicroProse**. Самый многообещающий (точнее, много обещавший) авиасимулятор за всю, наверное, историю.



Паспорт

FALCON 4.0

Жанр:	авиасимулятор
URL	http://www.empire-us.com
Разработчик:	MicroProse
Издатель:	MicroProse
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	P 166/200 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
Multiplayer:	Internet, LAN

Его долго ждали. Его не было так долго, что, наверное, сейчас его ждут уже и дети тех, кто начинал ждать его пять лет назад. И вот он пришел. И сказал: «Подождите еще немного, ладно? Я почти готов...»
Именно так он и входит сейчас на рынок, — Falcon 4.0 от MicroProse. Самый многообещающий (точнее, много обещавший) авиасимулятор за всю, наверное, историю.

С одной стороны, он действительно впечатляет. Хотя выход его постоянно откладывался в связи со все обнаруживавшимися новыми и новыми недоделками, но конечный продукт кажется сначала именно тем, чего мы ждали, и даже чем-то большим. Он узнаваем, прекрасно детализован, а подстилающая поверхность попросту великолепна. Это, так и хочется сказать, продукт, дарящий истинному геймеру смысл и радость жизни. Falcon 4.0 словно продолжает линию, начатую жемчужиной MicroProse — European Air War. С выходом того незабываемого шедевра компания получила, каза-



лось, бесконечный кредит доверия своих поклонников... Но, как оказывается при более близком знакомстве с Falcon 4.0, она этот кредит растранжирила.

F4 принадлежит к той же категории программных продуктов, что и самоуверенные шумные проекты вроде Ultima Online, Battlecruiser 3000, Grand Prix Legends, Trespasser и Thief, — проекты, горделиво отвергнувшие спокойный и тихий (проторенный предшественниками) путь к вершине ради навязчивой идеи выдать на-гора «нечто беспрецедентное». Кто-то выиграл в этой гонке, кто-то проиграл; кто-то, не выдержав напряжения, сошел с дистанции. Если бы не продолжительный процесс усиленного накладывания заплаток, Falcon 4.0 так и остался бы в неудачниках. Сейчас его положение чуть лучше, чем могло оказаться, но все-таки гораздо хуже, чем должно было быть.

К слову сказать,

Falcon 4.0 кажется сначала именно тем, чего мы ждали, и даже чем-то большим. Он узнаваем, прекрасно детализован, а подстилающая поверхность попросту великолепна.

Описание, прилагаемое к официальной версии Falcon 4.0, по-видимому, лучшее за всю историю авиасимуляторов.





Первое впечатление от симулятора — ослепительное. Дух захватывает даже от исчерпывающего тренировочного набора миссий. Авионика выглядит натуральной, ландшафты — великолепными, а прочие детали игры находятся каждая на своем месте. Модель полета сделана добротно. Даже беглый взгляд на многочисленные блестящие особенности движка игры несомненно приведет вас в восторг. Но... ваше наслаждение от F4 будет, как ни печально, спадать обратно пропорционально времени, проведенному за игрой. Как только от обучения вы переходите непосредственно к процессу основной игры (боевым миссиям в Корее), игра карточным домиком рассыпается от вашего прикосновения.

С самого начала, еще до собственно процесса игры, поражает нагрузка, которую данный программный продукт оказывает на вашу систему. Falcon 4.0 просто-таки высасывает ресурсы компьютера! Конечно, замечательно и радостно сознавать, что центральный процессор, помимо обработки сногсшибательной графики, загружен еще и просчетом логики игры. Но только не в тех случаях, когда это достигается ценой отказа от использования любого «железа», кроме самого-самого наираспоследнейшего. Frame rate в миссиях неоправданно низка на компьютере среднего уровня, а на машине минимальной (согласно руководству) конфигурации играть просто невозможно.

Но еще хуже — убогие, недоработанные (несмотря на многолетние усилия!) кампании. Этот откровенно виртуальный мир просто не работает. Подсчет результативности миссий временами просто не соответствует действительности, курсор радара «залипает», как будто ему нужен отдельный и по забывчивости не установленный драйвер; радиогоризонт врет, управление сменой обзора отвратительно, команды, подаваемые с АВАКСА, и информация с него — бессмысленны, калибровка двигателя не действует, рабочие параметры посадки, мягко говоря, далеки от реальности, дегенеративный AI — как у противника, так и у союзников, не знающий субординации напарник, ведущий себя, как хочется ему, а не вам — командиру звена, и вопиющие нарушения законов физики. Плюс ко всему этому вас время от времени выкидывает обратно в операционную систему. Это не «несколько незначительных неполадок», это сырой, нерабочий код, который никак нельзя было выпускать в продажу.

Falcon 4.0 просто-таки высасывает ресурсы компьютера!

Ирония судьбы заключается в том, что сама же MicroProse предоставляет возможность удостовериться в том, насколько ее программа нежизнеспособна. Воспроизведение пройденных миссий настолько подробно, что вы совершенно отчетливо можете указать, например, на те моменты, когда напарник, игнорируя ваш прямой приказ, не стрелял. Вам предоставляется возможность еще раз поскрежетать зубами над магическими (то есть совершенно нефизичными, как у НЛО) перемещениями ваших противников, уходящих из-под огня. Campaign Screen в конце миссии подробно расскажет вам о том, какое поражение (и каким видом оружия) было нанесено противнику в процессе выполнения задания, и бесстыдно позволит вам убедиться, что прямое попадание ваших полутонных бомб по вражеским объектам не произвело на эти



самые объекты никакого «впечатления».

Очевидно, не умея извлечь урока из истории, MicroProse обречена повторять ее. Falcon 3.0 после своего выпуска примерно год подвергался непрерывным доработкам, и количество патчей к нему превысило все пределы пристойности. Первый патч к Falcon 4.0 вышел в свет через несколько дней после появления игры на полках, но, кажется, поломал в несчастной игре больше, чем поправил. И даже установив самый свежий из имеющихся патч, вы все равно сможете увидеть, как ваш напарник, едва взлетев, возвращается на базу; как система дальнего обнаружения выдает вам (в процессе близкого воздушного боя) целеуказание по самолетам, находящимся в сотне миль от места вашего нахождения. Вывод такой, что патч устанавливать не нужно, — без него игра идет более стабильно, а искусственный интеллект противника более заслуживает названия «интеллект». Да, режим multiplayer стал работать лучше, но спонтанные выбросы в систему происходят теперь чаще. Игра зависает при старте миссии, при окончании миссии, при попадании в вас ракеты, при смене обзора. Она заставляет по-новому взглянуть на понятие «виснуть».

Но даже если бы движок каким-то чудом оказался исправлен, это не избавило бы от недоработок саму идеологию построения игры, ее дух. Управление звеном, которое так нравилось всем, кто хоть раз попробовал Falcon 3.0, опущено. Ваше поведение на поле боя не значит отныне ничего. Вам предлагается список, из которого можно выбрать себе миссию, но вклад ее в общее дело ничтожен. Компьютерные пилоты выполнят то, что не сделали вы. Война в Корее с этой точки зрения — колесница Джаггернаута, которая будет катиться вне зависимости о того, попадете вы под ее колеса или нет. Реалистично, скажете? Да. Но ведь мы играем в компьютерные игры, удовлетворяя свою жажду значимости. Если подходить с этой стороны, то Falcon 4.0 проигрывает, пожалуй, любому из имеющихся на рынке симуляторов воздушного боя. Там, в виртуальной Корее, смазываются границы вашего участия и стороннего наблюдения.

Авионика в F4 представляет собой удачный компромисс между плавностью линий и проработкой отдельных деталей, но все-таки ей далеко до уровня Jane's F-15, да и то приятное впечатление, которое она производит, совершенно замусоривается грудой неработающих деталей, деталек и целых кусков игры. Игра, надо сказать, достигает невиданных высот реалистичности в определении (точнее, в неуверенности определения) принадлежности воздушных целей, что превращает угрозу накрыть огнем своих в будничную неприятность. Другими словами, система «свой — чужой» срабатывает не всегда, а если и срабатывает, то не всегда верно. По крайней мере, ваша система. А, скажем, наблюдая за поведением напарника, вы можете сделать вывод, что каким-то магическим образом ему удается идентифицировать чужой самолет на расстоянии пятидесяти миль. Радиопереговоры, безусловно, произвели бы гораздо лучшее впечатление, если бы АВАКС, ваш напарник и наземный командный центр выходили бы в эфир чаще и более сообразно с ситуацией. По крайней мере звучат реплики по рации очень хорошо.

Ваше наслаждение от F4 будет, как ни печально, спадать обратно пропорционально времени, проведенному за игрой. Как только от обучения вы переходите непосредственно к процессу основной игры, игра карточным домиком рассыпается от вашего прикосновения.

Подстилающая поверхность выполнена достаточно сочно, и обильные дымные следы ракет смотрятся неплохо, но некоторые аспекты графики удручают. Поражения, получаемые вашей машиной, отображаются славненькими сиреневыми звездочками и голубенькими треугольничками, которые так хорошо смотрятся в простеньких детских аркадах. Движок, однако, придает полю боя невероятную жизненность: артиллерийские снаряды летят, как и полагается, по параболам, противотанковые ракеты поражают цели, небо исчерчено инверсионными следами, и над всем происходящим стелется, клубится и нависает вездесущий дым. Небеса, кстати говоря, до отказа заполнены невероятным количеством самолетов, изрыгающих сталь и огонь как по воздушным, так и по наземным целям. Falcon 4.0 предлагает вашему вниманию некоторое количество ошеломляющих видеороликов на тему современного авиационного вооружения и военной техники. Эти-то небольшие порции жизненности и делают время от времени впечатление от игры более сносным.

На общем фоне провалов, недоделок и откровенной халатности становится даже совестно призна-



Под крылом самолета... чего там только нет! Вид изумительный — бликующее стекло кабины, потертые рукояти, небо и земля. Чего еще нужно человеку для счастья?

Практика, практика и еще раз практика. Здесь, в небе, все зависит только от вас — от ваших умений, от вашей реакции и небольшой толики везения. Ну а когда и это не сработает, на выручку придет возможность экстренного катапультирования. Удачной посадки, пилот...

Игра зависает при старте миссии, при попадании в вас ракеты, при смене обзора. Она заставляет по-новому взглянуть на понятие «виснуть».



Карта военных действий. Здесь все традиционно — местность, области боевого подчинения, промежуточные пункты вашего маршрута. Со всеми вытекающими из этого масштабными сетками.

вать, что шестисотстраничное описание, прилагаемое к официальной коробочной версии Falcon 4.0, по-видимому, лучшее за всю историю авиасимуляторов. Пилот реального F-16 Pete Bonanni, который долгое время консультировал всю серию Falcon, добился впечатляющей организованности, точности и в то же время доходчивости изложения.

Еще один положительный момент заключается в том, что MicroProse не стала усложнять игрокам жизнь, требуя, чтобы CD-ROM постоянно в процессе игры находился в дисководе. После полной инсталляции вы можете начать игру и без CD. Угнетает, однако, то, что миссии загружаются очень, очень, очень долго. Невероятно долго.

Подстилающая поверхность выполнена достаточно сочно, и обильные дымные следы акет смотрятся неплохо, но некоторые аспекты графики удручают.


У самоходных орудий пушки устало опущены в землю... Пока они не заметят цель. Далее все по Фрейду.



Даже не по себе становится, когда впервые видишь эту картинку. Непонятно, куда ты сел: то ли за монитор любимого домашнего компьютера, то ли в высокотехнологичное сиденье боевого самолета. И это здорово!

К достоинствам Falcon 4.0 можно отнести техническую сторону симулятора. Одно только радио сделано великолепно — с двумя тюнерами, независимо настраивающимися на одну из шести систем связи. Модель полета, вашей машины по крайней мере, интуитивно кажется верной. В ней учтены такие явления, как инерция самолета при изменении курса, правильная оценка маневренности в зависимости от бомбовой загрузки и даже реалистичное планирование при выключенном или поврежденном двигателе.

Есть возможность дозаправляться топливом в воздухе. Подстилающая поверхность оставляет хорошее впечатление своей добротной прорисованностью и насыщенностью разнообразными деталями, вплоть до воспроизведения нескольких реальных аэродромов.

Объективности ради надо заметить, что тактическая проработка сценариев Falcon 4.0 не так уж плоха. По крайней мере, в отличие от большинства симуляторов, концентрирующих внимание пилота на гашетке и управлении полетом, продукт MicroProse заставляет смотреть еще и на карту. Если, скажем, ваша задача — не допустить выхода наземных сил противника на определенный рубеж, для этого нет надобности уничтожать их — достаточно бывает просто разрушить пару ключевых мостов. И по-гусарски прорубаться сквозь густой занавес МиГов к вожделенным бомбардировщикам тоже не всегда имеет смысл, а вдруг удастся отвлечь истребители частью своих сил, а потом, совершив широкий охват, зайти на цель со стороны солнца?..

Продукт MicroProse заставляет смотреть еще и на карту.

Минимальные требования к «железу», заявленные в описании к игре, представляются чересчур оптимистичными. На «минимальной» машине вам не удастся развернуться. Одиночная миссия, воздушная дуэль, тренировочный полет — вот все, что вам удастся, да и то с большим трудом, пройти на такой машине. А последовательная кампания на высоком уровне сложности с включенными дымом и туманом при полном наборе наземных и воздушных сил потребует примерно такой конфигурации: K6-300 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-карта класса Banshee или TNT. Кроме того, на жестком диске должно быть достаточно (лучше — более чем достаточно) места под swap-файл. Но, честное слово, если бы игра была интересной, об этих проблемах не стоило бы даже упоминать!

Отчаянно хочется, чтобы Falcon 4.0 нравился. Чтобы о нем складывалось впечатление как о настоящем, крутом, захватывающем летном симуляторе, пройти который от начала до конца — наслаждение. Но продукт, предлагаемый MicroProse, — лишь бледная тень возможности стать игрой. Игра получилась бы, если бы ею занимались более тщательно. А пока вердикт может быть только один — на доработку.

А вот такой пиджачок вы получите, когда станете матерым и кровожадным асом немецко-фашистской авиации. Если, конечно, наши доблестные краснозвездные (и ихние белозвездные) соколы вам это позволят.



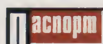
LUFTWAFFE COMMANDER

Денис Шведов

Охота волков и охота на волков

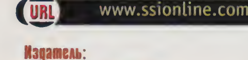
Складывается впечатление, что SSI, отдавая дань разработке игр, связанных со Второй мировой, упорно делает ставку на описание боевых действий **с точки зрения немцев**.





LUFTVAFFE COMMANDER

Жанр: авиасимулятор
Разработчик: SSI



Издатель: SSI
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 8X
Modem: 28.8 kbps

Симуляторы, в которых присутствует историческая атмосфера, это все-таки игры с особым ароматом. Одно дело, если вы управляете бронированным летающе-плавающим автомобилем где-то на замусоренных улочках киберпанковского города будущего. И совсем другое, если перед вами симулятор реальных гонок вроде «Формулы-1». Появляется дополнительный критерий оценки качества игры — правдивость. Реалистичность не в смысле соблюдения отвлеченных законов физики, а в смысле соответствия реальным, настоящим прототипам. Зачастую очень важный критерий, хотя и не влияющий напрямую на качество виртуального мира.

А помимо исторической правды, есть ведь еще и историческая предопределенность, которая в большей или меньшей степени тоже играет свою роль. Это в симуляторе бейсбола не так важно, кто выиграет чемпионат, — команда из Чикаго или команда из Миннеаполиса. И то, и другое исторически примерно

равнозначно. Но вот если речь идет о стратегической игре, посвященной, скажем, Пуническим войнам, или о симуляторе боевой машины в условиях реально случившейся войны, тут дело совсем другое.

Один подход, чаще всего проявляющий себя именно в стратегических играх, достаточно прост: играй, выигрывай, и если ход истории не будет соответствовать твоим действиям, тем хуже для него. Так была построена кампания в игре Panzer

Другой отличительной особенностью взгляда SSI на симулятор боевого самолета времен Второй мировой является разнообразие миссий по географическому положению, типам используемых машин и насыщенности боя.

Теперь вам лично представится возможность на собственной шкуре сравнить, какая машина лучше — «Аэрокобра» или Ла-5, и поставить, наконец, в этом споре точку.

General производства SSI: в результате ваших действий вполне могло измениться то, что называют

выдержан и новый авиационный симулятор времен Второй мировой войны, разработанный этой фирмой — Luftwaffe Commander.

Складывается впечатление, что SSI, отдавая дань разработке игр, связанных со Второй мировой, упорно делает ставку на описание боевых действий с точки зрения немцев. Вот и теперь, с выходом Luftwaffe Command'а, компания, похоже, надеется привнести немного здорового тевтонского боевого духа и в мир виртуальных воздушных сражений. Разумеется, такое решение — рассмотрение боевых действий с точки зрения немецкого пилота — выгодно выделяет LC из обширного ряда авиасимуляторов, посвященных данному отрезку истории. В индустрии компьютерных игр не так уж много свежих идей, и потому важна любая деталь, придающая конкретному программному продукту свой неповторимый облик. Дубовые

интербригад. Из Испании вы, успешно пройдя битву за Францию и уцелев после провала неудачной (для Рейха) кампании против Англии, попадаете на необъятные просторы Восточного фронта, оказываясь лицом к лицу с полчищами славянских варваров.

Свежо, не правда ли? Каковы бы ни были причины этой загадочной исторической аберрации, но существование Восточного фронта и вообще факт участия Советского Союза в войне долгое время игнорировался разработчиками игр. Впрочем, как и авторами тех книг, которыми они пользовались при создании сценариев. Так или иначе, но теперь вам лично представится возможность на собственной шкуре сравнить, какая машина лучше — «Аэрокобра» или Ла-5, и поставить, наконец, в этом споре точку, по крайней мере для себя.

А потом, если действия ваши будут успешными, а Фортуна —





«исторической правдой». А вот в Panzer Commander'е глобальные события развивались своим чередом, и выполнение или невыполнение вами отдельных миссий не влияло на общее положение на фронте. В таком же идеологическом ключе



веточки, нарукавные шевроны и железные кресты, которыми вас будут награждать за успешно проведенные боевые вылеты, очень убедительно удерживают симфонию игры в заданной тональности.

Другой, помимо пронзительной арийской голубизны, отличительной особенностью взгляда SSI на симулятор боевого самолета времен Второй мировой является разнообразие миссий по географическому положению, типам используемых машин и насыщенности боя. Вы, усаживаясь за штурвал стального сокола Рейха, начинаете свою карьеру нацистского пилота не где-нибудь над Польшей, как можно было бы ожидать, а еще в небе Испании. Там вы служите в составе известного «Легиона Кондор», попортившего немало крови республиканцам и участникам

Не надейтесь появиться в небе республиканской Испании на реактивном «Мессершмитте-262» — такой возможности вам не представится.

достаточно благосклонной, заканчивать игру вам предстоит уже над Германией, обороняя родимый фатерлянд. Вот он, исторический реализм SSI! Ход событий, конечно же, вам не переломить, но цель разработчиков игры заключается в данном случае в другом. Все, чего они хотели, это дать нам возможность прочувствовать ход войны с точки зрения отдельно взятого пилота Люфтваффе. По утверждениям группы SSI, в каждой миссии вы будете действовать в составе реально существовавшей эскадрильи, и ваши задания также окажутся вполне реальными — такими, которые эта эскадрилья выполняла в действительности или же могла бы выполнить, сообразуясь с ситуацией.

Каждая из пяти кампаний включает в себя по десять последовательных миссий. Общая площадь

территории, над которой проходят сражения каждой кампании, превышает 50 000 квадратных миль. Список миссий, как и полагается симулятору истребителя, содержит эскортирование бомбардировщиков, патрулирование отдельных участков воздушного пространства, атаки по наземным и морским целям и многое другое.

Самолеты, которые вы будете пилотировать, также соответствуют историческим условиям. Не надейтесь появиться в небе республиканской Испании на реактивном «Мессершмитте-262» — такой возможности вам не представится.

Миссии можно проходить последовательно, в кампании, или же воспользоваться генератором случайных миссий. Если вы отвлекаетесь от основного сценария на разовые задания, у вас появляется возможность пилотировать некоторые самолеты Союзников, даже такой малораспространенный в ряду симуляторов, как Bell P-39Q. Режим multiplayer предоставляет возможность сразиться с товарищами на одной из двадцати специально составленных карт. Число одновременно принимающих участие в игре — до десяти человек. К сожалению, нет (по крайней мере, пока) в Интернете сервера, на котором можно было бы подыскать себе напарников для игры.

Игра у SSI получилась. Получилась захватывающей, живой, нескучной. И общая атмосфера строгой тевтонской романтики, конечно же, добавляет ей привлекательности.

Воздушный бой времен второй мировой отличался от более привычного нам по играм современного не только меньшими скоростями летательных аппаратов, но и значительно большей насыщенностью военной техники на единицу воздушного пространства.

Что касается технических деталей, то модель полета в игре — вполне реалистичная и добротная. В качестве основы для разработки использовался движок от знаменитого в свое время Sabre Ace, серьезно переработанный и расширенный. Узнаваемо и правдоподобно ведут себя в воздухе как примерно с десяток доступных к пилотированию машин, так и более полусотни самолетов, с которыми у вас есть шанс повстречаться в бою. Пилотируемые модели включают не одну, а несколько модификаций Me-109. Это может показаться излишеством, но на самом деле различие между вариантами, скажем D и G, по скорости, дальности полета, высотному потолку и огневым характеристикам — достаточно существенно. С другой стороны, верная рабочая лошадка множества симуляторов, FW-190, не входит в число самолетов, за штурвалом которых вы можете оказаться в Luftwaffe Commander. Здесь, по утверждению разработчиков, как раз отражена глубокая историческая правда. Действительно, настоящие асы Люфтваффе предпочитали именно маневренные легкие «мессеры» более тяжелым, хотя и лучше вооруженным «фокке-вульфам». Хотя пересаживаться с модели на модель у них тоже, как правило, было не очень принято. А поскольку, начиная играть, вы непременно настраиваетесь на то, чтобы стать в итоге асом (раз уж Рейх все равно не спасти, да и надо ли), то незачем и огород городить.

Конечно же, параметры игры, в том числе параметры игрового реализма, можно настраивать под себя. Складывается впечатление, что, проникнувшись духом немецкой пунктуальности, в SSI решили довести градацию уровней сложности до логического конца и сделать выживание в режиме «Рыцарский Крест» практически невозможным. Новичкам, конечно же, предоставляется возможность пройти несколько тренировочных миссий под руководством опытного инструктора, подсказывающего, как в данной ситуации будет правильнее поступить. Для них — режим «Железный Крест» с широкими возможностями настройки разнообразных характеристик полета, боя и взаимодействия. Знаменитый немецкий строй, который, по рассказам очевидцев, пилоты Рейха выдерживали в первые годы войны даже при отступлении, в SSI посчитали, видимо, требующим чересчур большого летного навыка. Поэтому была введена такая функция управления, как Form Augmentation: ваш самолет будет держать строй и следовать за ведущим, словно бы на своеобразном автопилоте.



Игра у SSI получилась. Получилась захватывающей, живой, нескучной. И общая атмосфера строгой тевтонской романтики, конечно же, добавляет ей привлекательности. В конце концов, когда где-то над Восточной Пруссией на хвост вашему Bf-109G садится пара Як-9У и в несколько секунд превращает в лохмотья ваши рули, трудно разобраться в своих чувствах — то ли огорчаться по поводу проваленной миссии, то ли радоваться очередной победе русского оружия! А в общем, надо играть. Летать надо.

Подлый вражеский биплан высмотрел жирный фашистский концлагерь, в котором живут и спокойно работают сотни безвинных тружеников. Не позволим злодею проинформировать об этом союзное командование! Дойчлянд, Дойчлянд юбер аллес!!!



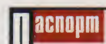
Алексей Вендин

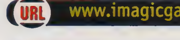
SPEARHEAD

На трамвае хорошо, а на танке лучше

Основной плюсом предлагаемого симулятора, пожалуй, в том, что в нем представлено много **тренинговых миссий**, которые дают вам возможность обстоятельно подготовиться к схваткам с ливийской армией.





SPEARHEAD
Жанр: танковый симулятор
Разработчик: Interactive Magic

URL www.imagicgames.co.uk
Издатель: Interactive Magic
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт
Direct X 6

Как давно вы не брали в руки шашек? А штурвал летательного аппарата? Ну, а когда вы в последний раз держались за рычаги управления сверхмощной бронированной техникой?

Ура! Свершилось! Если вас давно одолевает желание поупражняться в вождении и использовании всех возможностей танка M1A2 Abrams — скорее бегите в магазин и покупайте симулятор SPEARHEAD. Это то, что вам нужно.

Сюжет данного продукта, как это обычно бывает, незамысловат.

Дело происходит не в слишком отдаленном будущем. Вооруженные силы Ливии вторгаются на территорию сопредельного государства — Туниса, расположенного к северо-западу от захватчиков. Пользуясь поддержкой сочувствующей им тунисской фракции фундаменталистов, ливийцы достигают большого прогресса в своих захватнических действиях,



вследствие чего правительство Туниса находится в реальной опасности. И тогда это несчастное правительство бросает клич: «Все на помощь самому честному и безобидному тунисскому правительству! Требуется гуманитарная помощь в виде военной поддержки!»

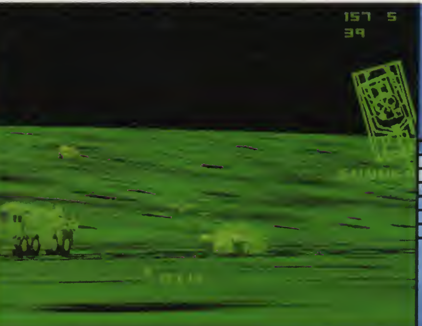
Однако из-за необходимости быстрого ответа и из-за отсутствия мощной международной коалиции из всех стран мира на его призыв откликнется только одна — Соединенные Штаты Америки.

К слову сказать, разработчики проделали массу работы, чтобы приблизить вид из смотровой щели к максимально реальному.

Все мы хоть раз в жизни мечтали иметь свой собственный танк (особенно в тот момент, когда стояли в пробке в час пик).

Только бравые американские солдаты, как бравые (в прошлом) советские (в прошлом) пионеры (в прошлом), всегда готовы. В смысле готовы прийти на выручку и начать действовать.







Наверное, я не открою большой тайны, если замечу: все мы хоть раз в жизни мечтали иметь свой собственный танк (особенно в тот момент, когда стояли в пробке в часпик). Очевидно, поэтому танковые симуляторы пользуются заслуженным вниманием и уважением не только у фанатов всевозможных симуляторов, но и у простых смертных. Какая еще машина дает нам возможность почувствовать себя могущественными правителями не только шоссейных, но и грунтовых дорог? Исключительно танк!

В предлагаемой игре особенное удовольствие вызывает езда по пересеченной местности. Думаете, из-за особенностей ландшафта? Ошибаетесь. Хотя и из-за них тоже. Но я вот о чем: разработчики проделали массу работы, чтобы приблизить вид из смотровой щели к максимально реальному. Несмотря на то, что в продукте задействован 3D-акселератор, его функции, честно говоря, оставляют желать много лучшего, и тем не менее... Глядя на крошечные пустынные дюны и широко раскинувшиеся долины сквозь узкую щель амбразуры, создается впечатление, что вы находитесь на тщательно прорисованной географической карте. А мелкие потряхивания и более ощутимые толчки безукоризненно передают тот тип территории, по которому вы в данный момент передвигаетесь. Это важно еще и по той простой причине, что все выпуклости и впадины ландшафта призваны способствовать вашей полной и безоговорочной победе. Собственно говоря, в этом и заключается смысл игры — использовать зону боевых действий успешнее врага.

Конечно, я не могу умолчать о мелких огрехах, которые оставили разработчики из Interactive Magic на полях графики SPEARHEAD. Поражает неполное использование возможностей 3D-акселератора. Двухмерность спецэффектов (дым и огонь) просто разочаровывает, а некоторые встроенные меню выглядят так, будто создавались в те времена, когда балом правили компьютеры Apple.

И все же вышеозначенная игра дает несколько поводов для наслаждения. К примеру, все тот же вид изнутри. Некоторые картинки, видимые сквозь щель, вызывали у меня головную боль и полное непонимание происходящего, но я сумел поймать и в этом кайф. Ведь на войне именно так все и происходит, не правда ли? Разве можно в пылу сражения разглядеть, где свои, а где чужие? Вот и я пару раз не смог, но это послужило мне хорошим уроком на будущее.

Ведь на войне именно так все и происходит, не правда ли?

Зато остальные возможности SPEARHEAD с лихвой компенсируют упомянутые недостатки. Звук — просто превосходный. Помимо обычных звуковых эффектов в игре присутствует озвучивание команд, поступающих прямо с тренировочного симулятора M1A2. Рычаги управления и всевозможные переключатели, скрытые под броней стальной машины, расположены прямо перед вами и вполне доступны для оперирования ими. Для меня оказалось совсем несложно запомнить, что в какую сторону двигать, и что куда давить.

Главная отличительная черта и основной плюс предлагаемого симулятора, пожалуй, в том, что в нем представлено много тренинговых миссий, которые дают вам возможность обстоятельно подготовиться к схваткам с ливийской армией. Эти миссии учат практически всему, что вам может пригодиться во время решительных боевых действий.

Большой выбор одиночных миссий и миссий в режиме multiplay (который, в свою очередь, включает в себя «deathmatch» и опцию объединения) только способствуют тому, что ваши знания и умения становятся отточенными до упора, а потому можно надеяться, что от ливийских войск останется одно неприятное воспоминание.

Подведем итог. Что же такое SPEARHEAD? С одной стороны, это самый лучший симулятор танка, когда-либо мною виденный и игранный. И для настоящих фанатов этого жанра продукт, я думаю, останется непревзойденным примером того, как надо делать симуляторы. Но с другой стороны... Положа руку на сердце, признаюсь: по моему мнению, эта игра в целом не плоха, но она могла бы быть, по крайней мере, раз в десять лучше и играбельнее.

P.S. Берегите себя. Не делайте ошибок, война их не прощает.



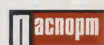
Здесь все красиво — и свет, и тени, и душа, и мысли... А чтобы не заплутать, прямо на обочине нарисованы стрелочки, не иначе светлые души местных регулировщиков.

S.C.A.R.S.

Машинки для удовольствия

Денис Шведов

Были созданы девять сверхмощных автомобилей, каждый из которых обладает особенностями и характером какого-либо внушающего уважение **животного**. Были построены трассы, и начались гонки. Вот в этих-то гонках вы и будете участвовать...



Паспорт

S.C.A.R.S.

Жанр: экшн-автогонка
Разработчик: Vivid Image
Издатель: Ubi Soft
URL www.ubisoft.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16 Мбайт
3D VIDEO ACCELERATOR

Компьютерные игры бывают разными. И, конечно же, разными бывают обращенные к ним ожидания. От одних игр мы ждем скрупулезной достоверности деталей, от других — мощного искусственного интеллекта, от третьих — такой трехмерности, чтобы дух захватывало при взгляде на монитор... Но рано или поздно мы устаем играть с серьезным выражением лица. Хочется попросту развеяться. Перейти хотя бы на другой уровень виртуальности, где все вроде бы точно так же, но правила просты и понятны, над ними можно посмеяться, и их несложно соблюдать. Очень хочется виртуальной виртуальности, в отличие от виртуальности, изо всех сил стремящейся стать как можно более реальной. Правил вам нужно минимум: небо голубое, а вода — мокрая... Вот тут-то, если на глаза вам попадется S.C.A.R.S., вы сделаете свой выбор. И не пожалеете о нем.



Ваше поведение на трассе во многом определяется мощностью, вооружением, да и формой вашего агрегата.

S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation) — простой, честный, открытый порт с приставки. Точнее, варианты для

Nintendo64, Sony Platystation и PC разрабатывались Vivid Image и издавались Ubi Soft практически одновременно. И если с точки зрения приставочных игр можно рассуждать об оригинальности S.C.A.R.S. и ее месте среди других гоночных симуляторов, то для PC вердикт будет незамедлительным

Невозможность проапгрейтить машину означает, как ни странно, привнесение в игру некого элемента стратегии.

и однозначным: очень, очень милая игрушка. Прелесть!

Вводная история, служащая для игры фоном, не отличается замысловатостью или чрезмерным реализмом. Как, впрочем, чаще всего и бывает с аркадоподобными приставочными играми. Время — 3000-й год по нашему летосчислению, но люди давным-давно не у дел. Миром правят машины. Девять суперкомпьютеров несут на своих хромированных (или никелированных, или титановых — не знаю, что у них там) плечах всю тяжесть мирового господства. Беда в том, что это не просто суперкомпьютеры, а суперкомпьютеры, почувствовавшие вкус жизни. Давным-давно были они созданы, с тех пор постоянно совершенствовались и наконец превзошли своих создателей во всем. В частности, им стали доступны эмоции, страх, ненависть, счастье... А теперь вот еще и скука.

Сочные цвета, крупные аккуратные формы машин, причудливые ландшафты и динамическое освещение — разве этого мало? Впечатление праздника складывается совершенно отчетливо!



Темная лошадка вырвалась вперед... Теперь бы только удержать машину на песчаных виражах. А для особо ретивых преследователей имеется подарочек — кормовая пушка.

И скуку они решили подавить совершенно человеческим методом: устроить себе зрелище. Для чего и были созданы девять сверхмощных автомобилей, каждый из которых обладает особенностями и характером какого-либо внушающего уважение животного. Были построены трассы, и начались гонки. Вот в этих-то гонках вы и будете участвовать, изображая из себя один из суперкомпьютеров. Ну разве не мило?

Всего трасс тоже девять (одна из них секретная), причем к финишу может вести более чем один путь. Есть даже затерянный где-то в горах трек под названием SKI, залитый льдом, вождение на котором представляет собой огромную разницу по сравнению с тем, к чему вы успели привыкнуть. Игра, разумеется, полностью трехмерная, требующая наличия графического ускорителя, но и использующая его возможности с хорошей отдачей. Сочные цвета, крупные аккуратные формы машин, причудливые ландшафты и динамическое освещение — разве этого мало? Впечатление праздника складывается совершенно отчетливо!

Специальное оружие и броня подбираются, как и следовало ожидать, по дороге прямо на полотне трассы. Еще один замечательный штрих, выделяющий S.C.A.R.S. из бескрайнего множества приставочных гонок: вам не придется, уворачиваясь от толчков и выстрелов соперников, думать еще и о том, как бы насобирать побольше бонусов, чтобы перед следующим туром прикупить себе пушку покруче или броню покрепче. Машины не модифицируются(!), то есть среди разбросанных на дороге сюрпризов можно встретить энергетические щиты, ракеты и тормозящие противника магниты, но все эти



бонусы временные. Начиная новый тур, вы делаете выбор: на какой из машин, созданных по образцу мамонта, носорога, льва, акулы или богомола, отправиться вам в путь. Это не означает, что они походят формой на животных! Просто машина-«мамонт» — наиболее







прочная и устойчивая, но самая медленная; «лев» наносит серьезные поражения, но не слишком быстр, и т. д. Кроме того, в заездах участвуют еще четыре машины — «скорпион», «гепард», «кобра» и «пантера». Они недоступны для выбора в начале трасс, но в процессе гонки их можно заполучить, одержав над ними верх. И управлять такой машиной вы будете, конечно же, максимум до конца тура.

Невозможность проапгрейдить машину означает, как ни странно, привнесение в игру некоторого элемента стратегии: вам придется перебрать все варианты автомобилей, чтобы остановиться в конце концов на том, возможности которого вы в полной мере сможете использовать для победы.

Замечательной находкой среди снаряжения оказывается бомба с часовым механизмом. Если ее установили с машины, идущей впереди, то ее можно подхватить, пока не взорвалась, и установить самому. Так она и будет переходить из рук в руки, как горячая картофелина, пока таймер не дотикает до конца... Такое поведение стандартного, казалось бы, оружия очень сильно радует и заставляет вести себя на трассе активнее.



Кстати, еще об оружии: не нужно забывать о том, что, как правило, ваша машина оборудована еще и кормовой пушкой. Чем ближе вы к лидирующей позиции, тем чаще нужно о ней вспоминать.

Разработчики утверждают, что искусственный интеллект в игре присутствует и даже ведет себя нетривиально: отслеживает ваше, игрока, поведение и в соответствии с этим строит тактику гонки. Сложность трасс и противодействия компьютерных игроков постепенно нарастает, так что сначала вы не будете напуганы чересчур мощными противниками, а под конец не окажетесь разочарованы чересчур легкой победой.

Погода на трассах меняется. Возможны варианты: День, Ночь, Закат и Гроза. Неплохо смотрится, но непохоже, чтобы в дождь ухудшалось сцепление с дорогой...

Разумеется, в игре поддерживается многопользовательский режим для двух игроков за одним компьютером (Split Screen). Вам предоставляется возможность принимать участие в заездах только на тех трассах, которые вы успешно прошли в одиночной игре. С другой стороны, поднаторев в соревновании с реальными противниками, вы будете впоследствии иметь больше шансов одолеть и виртуальных.

Звуковые эффекты не слишком сильны — двигатели всех машин звучат, как моторчики небольших газонокосилок. А вот музыка очень хороша.

Игра не представляет собой ничего революционного и потрясающего, но сделана добротно, с любовью и тщательно.

Одним словом, игра не представляет собой ничего революционного и потрясающего, но сделана добротно, с любовью и тщательно. Тем, кому хочется просто покататься и пострелять, не задумываясь особенно о физической модели взаимодействия автомобиля с трассой, эта игра будет как раз впору.

Grand Touring

Иван Шаров

GRAND TOURING

ДТП... Вид из-под колес...

Grand Touring — игра для видеоэстетов. Основной кайф, который от нее можно получить — запустить, проехать гонку, записать ролик и потом смотреть его и смотреть с разных точек.



GRAND TOURING

Жанр: автогонки
Разработчик: Elite
Издатель: Empire Interactive
URL www.empire.co.uk

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
150Мбайт HD, 3D-ускоритель

Grand Touring — игра для видеоэстетов. Для людей, которым нравятся красивые картинки с машинками на них. Основной кайф, который от нее можно получить — запустить, проехать гонку, записать ролик и потом смотреть его и смотреть с разных точек. Действительно, выглядит все это дело красиво, машины блестят и «бликуют», за рулем внутри сидят мужики в цветных комбинезонах и шлемах, фары горят (временами «коряво»), задние огни светятся при торможении, чума да и только.

Одно непонятно — зачем все эти способы обзора во время гонки?



Понятно, что повтор приятно смотреть с точки зрения, например, телекамеры. Но как при таком обзоре управлять машиной? Никак. А пока донажимаешь кнопку переключения камеры до нужной, через все эти «изподвывернутые» виды из-под колес, с заднего бампера вбок да из-за угла, соперники успевают скрыться из виду. Неудобно как-то.

Не впечатляет и то, что в единственно нормальном обзоре ни приборной панели, ни руля вам увидеть не светит. Что, впрочем, и понятно: при полном внешнем



сходстве машин в GT и их рельных GT-шных прототипах все эти машины нелицензированы и, соответственно, фирменных знаков иметь не могут.

Итак, Grand Touring, или сокращенно GT — класс автомобильных гонок типа «Формулы-1», только малость менее популярный, а потому в целом обойденный игровой индустрией. В принципе специфика GT-гонок состоит в том, что, во-первых, соревнуются тут хоть и не прототипы, но внешне похожие на реальность автомобили соответствующего класса — «доджи», «мерседесы», «порше» и иже с ними. Вторая специфическая особенность гонок формулы GT — на одной трассе в одно и то же время проходят две гонки автомобилей двух классов, из которых первый, более быстрый, постоянно вынужден обгонять не только собственных отставших на круг коллег, но еще и значительно более медленные автомобили второго класса, участвующие в собственной гонке. Выглядит все это довольно занимательно, хотя временами трудно понять, что же именно происходит на дороге.

Внутри каждой машины можно разглядеть водителя. Управляемые компьютером гонщики, кстати, различаются характеристиками и пристрастиями



GT — класс автомобильных гонок типа «Формулы-1», только менее популярный, а потому в целом обойденный игровой индустрией.





Впрочем, никто так и не решился сделать настоящий симулятор GT-гонок, предпочитая под этой достаточно известной маркой клепать аркадоподобные автогоночки. Максимум восемь машин соревнуются на трассах, отдаленно напоминающих GT (но, разумеется, не являющихся их копиями), проезжают круга по три с «чекпоинтами» (изобретением дизайнеров аркадных гонок), и все, финита. Такое мы видали не раз, правда, это до сих пор не называлось Grand Touring (вернее, была одна игрушка на приставках, но мы, PC'шники, ее не знаем).

Разумеется, есть аркадный режим и в Grand Touring — с «чекпоинтами», до которых обязательно надо доехать за определенное время, с автоматической коробкой, с видом сзади... Все на месте, и особо тут расписывать нечего: из-за малого количества трасс в этом режиме Grand Touring по играбельности на одном уровне с любой другой аркадной гонкой (а так как во время игры наслаждаться графикой не приходится, то и по видеоэффектам тоже). Посему давайте обратим внимание на другой режим — Simulation, который, если верить названию, должен посадить нас за руль настоящей гоночной машины GT.

Одним словом, разработчики приложили немало усилий к тому, чтобы создать крайне подробный и точный игровой движок, максимально верно передающий физическую модель поведения спортивного авто на трассе.

Не тут-то было. Да, «чекпоинты» убраны. Да, гонку можно протянуть аж на двадцать кругов (примерно треть реальной трассы). Да, есть боксы, куда можно при желании заезжать на починку машины (процесс, который ничего общего с реальностью не имеет). Да, есть ручная коробка передач. Но трасс по-прежнему четыре (с вариациями — восемь), и нормального обзора все равно нет,

и соперников все равно больше семи не бывает больше семи. Уж не говоря о двух гонках одновременно.

Если верить буклетику, Grand Touring «представляет все основные категории промышленно выпускаемых спортивных машин от ClubMan Sports до GT1». На деле это означает примерно по одной-две машины на категорию, естественно, нелицензированных, всего восемь штук. Все машины участвуют в одной гонке, вне зависимости от класса и скорости. А поскольку по старой аркадной традиции в начале игры вам доступны далеко не все машины, а лишь самые слабые из них, то выиграть чемпионат (что необходимо для получения остальных) почти невозможно. Хорошо хоть авторы не забыли о чит-кодах...

Картинка, конечно, отменная. Одна проблема: управлять с такого ракурса машиной нельзя. И это одна из стандартных камер.





Заезд в боксы напоминает заправку, с той разницей, что вместо долива топлива вам загадочным образом постепенно восстанавливают поврежденный двигатель или шины.



Гонку, впрочем, выиграть сложно на любой машине, и тут кроется главное достоинтсво Grand Touring. Разработчики приложили немало усилий к тому, чтобы создать крайне подробный и точный игровой движок, максимально верно передающий физическую модель поведения спортивного авто на трассе. В результате, в то время как привыкшие к третьей Need for Speed пальцы так и норовят вывернуть очередной крутой крендель на кнопках, машина в ответ со скрипом въезжает в бордюр и переворачивается, не понимая, что в компьютерных симуляторах давно уже придуманы свои собственные законы физики. Посему достаточно терпеливым людям обеспечена масса времени, проведенного за игрой с целью изучения управления и приноравливания собственного гонщицкого нрава к GT-реалиям.



Но еще приятнее было бы приноравливаться к реалиям, если бы Grand Touring была симулятором, а не аркадкой с некоторым количеством специфических особенностей. Если бы она была лицензирована и представляла все трассы настоящего чемпионата GT, пусть и с менее феерической графикой (кстати, включенные фары изрядно портят от видеоэффектов ощущение, так как явно недоделаны). Если бы в ней были настоящие машины и настоящие гонщики. И, кстати, настоящая реклама на щитах.

Ну а в целом Grand Touring — неплохой разжижатель мозгов и тренировка ловкости пальцев на пару вечеров. На большее может хватить только яростного фаната просмотра видеоповторов. Учитывая существование таких аркадно-гоночных шедевров, как Need for Speed и Ultim@te Race Pro, вряд ли даже упоминание GT в названии игры и наличие спортивных трасс в ней привлекут массу поклонников. Рекомендуется коллекционерам автогонок.



Все очень мило и простенько. Для того чтобы разобраться в игрушке, необходимо всего лишь наличие узнавания латинских букв и некоторая доля точности попадания курсора.

SLINGO

Алексей Вендин

Игра в лото с «одноруким бандитом»

По утверждению самих разработчиков, Slingo — «потрясающая комбинация **Slot и Bingo!**» Так, по крайней мере, сказано в пресс-релизе. «Однорукий бандит» выбрасывает номера, то есть служит примерно для того же, для чего и девушки в телелотереях, вытаскивающие пластиковый шарик из большой машины. А дальше — бинго!

Паспорт

SLINGO
Жанр: Slot/bingo
Разработчик: Hasbro Interactive
URL www.hasbro.com
Издатель: Hasbro Interactive
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: 486\ P 166 МГц
CD-ROM: 2x
sound board

Вообще говоря, проблема компьютерной реализации азартных игр довольно-таки стара. Проблема эта заключается в следующем. Играя в реальности, вы всегда рискуете реальными же деньгами. Но зато и выигрыш обещает быть вполне ощутимым и полновесным. Живой риск — живые деньги, как говорится. Вот и приходится тем, кто переносит стохастические игры на виртуальные рабочие столы граждан, как-нибудь изощряться, чтобы обеспечить продажи своего неазартного азартного детища. То в качестве приза на экране перед вами раздевается какая-нибудь Мисс Август, то в качестве бонуса вы получаете возможность насладиться несколькими секундами забавной, по мнению разработчиков, анимации... Дальше всех пошли создатели «виртуальных казино», но эти творения, строго говоря, не являются компьютерными играми в полном смысле этого слова — для игры в виртуальном казино необходима вполне реальная кредитная карточка.

Так что, если не принимать к рассмотрению казино on-line, поневоле приходишь к выводу, что круг потребителей стохастических компьютерных игр достаточно узок. Увлечься продуктами данной области виртуальных развлечений способны только редкие любители «игры ради игры», реальный выигрыш или проигрыш для которых не так важен по сравнению с возможностью еще раз бросить вызов судьбе. Вот как раз для них-то Slingo если и не будет вожделенной находкой, то по крайней мере окажется занимательным способом времяпрепровождения.

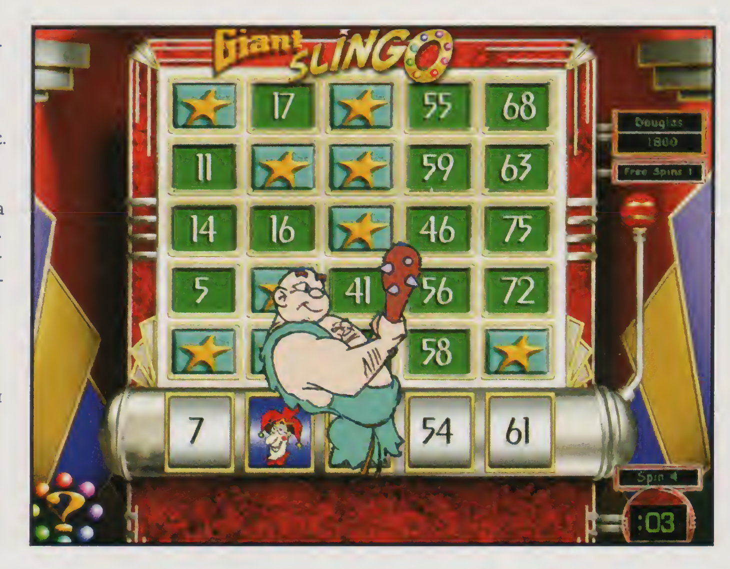
По утверждению самих разработчиков, Slingo — «потрясающая комбинация Slot и Bingo!» Так, по крайней мере, сказано в пресс-релизе. Что такое slot-machine, известно, наверное, уже всем даже у нас — обычно их ласково именуют «однорукими бандитами». Это машина с несколькими крутящимися барабанами, рукояткой для их остановки и прорезью, куда надо бросать монетку. А вот bingo — это такая народная англо-американская забава, игра вроде нашего лото. Имеется расчерченное на клеточки игровое поле с числами в каждой клеточке и фишки (тоже с числами). Фишки определенным образом (случайно) раздаются игрокам, и цель игры — первым заполнить поле, выкладывая фишку на ту клеточку, номер которой совпадает с номером на ней. Вот, собственно, и все, но игра, по мнению американцев, очень азартная.



Hasbro Interactive, разрабатывая свою новинку, пошла по модному сейчас пути гибридизации и совместила в Slingo обе популярные (в реальности) игры. Как? Очень просто: «однорукий бандит» выбрасывает номера, то есть служит примерно для того же, для чего и хорошенькие девушки в телелотереях, вытаскивающие пластиковый шарик из большой воздуходувной машины, где эти шарики перемешиваются. А дальше — бинго!

Начиная игру в варианте Classic Slingo, вы получаете карточку бинго размером 5x5 клеток. В клетках проставлены числа. В нижней части экрана генерируется ряд номеров. Номера случайным образом выпадают, когда вы дергаете за рукоятку «однорукого бандита». Выпавшие на лототр... то есть на барабанах slot machine внизу номера вы сравниваете с номерами ваших карточек бинго. Цель игры — покрыть все 25 клеток игрового поля карточками, двадцать раз дернув за рукоятку. (Понятно, что не все номера, выпадающие на slot-machine, присутствуют на поле.) Вместо денег вас награждают очками (points). Каждое покрытие клеточки игрового поля стоит сколько-нибудь очков. Заполненные ряды приносят вам дополнительные очки. Заполнение всей доски — еще больший бонус. Более того, не заполнив текущую доску, к следующей вы не перейдете, не надейтесь. Надо начинать сначала.

Самая забавная деталь при игре в Slingo, как ни жестоко это звучит, — выбор задников (background), служащих фоном для игрового поля. Вам предоставлена возможность остановиться на теме пещерной жизни, или космоса, или декоративного искусства, или лаборатории, или природы, или океана, или, наконец, фэнтези. Пристрастия, конечно, у всех разные, но лично мне больше всего приглянулся именно фэнтезийный задник. Миловидные драконы на заднем плане изрыгают трогательные язычки пламени каждый раз, когда вы дергаете за рукоять. Прелестно. Каждый раз получаешь просто-таки воодушевляющий заряд бодрости и безусловную мотивацию рвануть ручку «однорукого бандита» еще раз. Вообще, надо сказать, Slingo будит подсознание. Будоражит даже. Поскольку процесс игры требует минимальных затрат мыслительной энергии, внимание отвлекается на все подряд. Бросаются в глаза мельчайшие детали интерфейса, нежность оттенков, которыми расписано игровое поле, забавные рисуночки в «первобытно-пещерном» декоративном заднике... Поток чистого сознания — вот что представляет собой умственная деятельность игрока в Slingo.





Здесь присутствует немного экзотики. Эдакий «лесной вариант», не иначе как для канадских лесорубов. Как сами можете убедиться, сработано без единого гвоздя. Приглашение к сетевой игре также просто и незатейливо. Просто вводите IP-адрес, жмете [illegible]

Было бы, однако, несправедливостью утверждать, будто процесс игры в Slingo вообще ничем не разнообразится. Нет-нет, разработчики позаботились о том, чтобы на нервные рецепторы игрока время от времени поступал какой-нибудь свежий раздражитель! Иногда, рванув ручку, вы вместо номера получаете монетки. Правда, эти монетки появляются только на экране, но от этого они выглядят не менее кругленькими и блестящими! Выпадение монеток приносит вам больше очков, чем простое покрытие клетки нужной фишкой. Далее, почти в каждом туре игры предусмотрено выпадение одного или нескольких джокеров. Джокер, как и полагается, может представлять собой любой номер, а потому его можно разместить на любой клеточке.

Самая забавная деталь при игре в Slingo — выбор задников (background), служащих фоном для игрового поля.

Есть и гораздо более глобальные события. Если вам не повезет, вдруг появится... дьявол и утащит половину ваших очков. А чего же вы хотели? Мир жесток, в том числе и виртуальный мир, являющийся одной из проекций нашей реальности...

И тем не менее справедливости все же предоставляется шанс восторжествовать. Если, на ваш взгляд, появление дьявола чересчур грубо и неспортивно, не отчаивайтесь — почти всегда в ответ, откуда ни возьмись, возникает вдруг добрый ангел и дезинтегрирует нечистого, обращая его в легкое, красиво истаивающее облачко дыма. Очки ваши при этом возвращаются на место.

Если базовый вариант Slingo совершенно вас утомил и вы постепенно все больше и больше соблазняетесь мыслью сыграть во что-нибудь другое, бросающее вызов вашим мыслительным способностям, то специально на этот случай Hasbro Interactive предусмотрела варианты, разнообразящие течение игры. Mixed Matrix Slingo — в точности то же самое, что и классический вариант, но числа, которые необходимо закрывать фишками при помощи «однорукого бандита», могут располагаться в любом месте игрового поля. В Super Squares Slingo добавлены случайным образом располагающиеся на поле клеточки, дающие вам при их покрытии супербонус. И, наконец, Giant Slingo добавляет к различным фенечкам, генерируемым «одноруким бандитом», некоего гиганта. Выпадение гиганта означает дополнительный шанс дернуть за рукоятку.

После всего вышеизложенного трудновато поверить в то, что на America Online, по заявлению Hasbro Interactive, Slingo является наиболее популярной игрой. Хотя... с другой стороны, есть нечто, однозначно говорящее в пользу ее притягательности: она проста. Проще ее разве что крестики-нолики в поле 1x1. На каждый тур тратится не больше пяти минут. Задники (обои) ярко разукрашены. Звуки — четкие, приятные, выпуклые. И... я, кажется, говорил, что она проста? Да. Ну, извините... повторяюсь. В конце концов, кому-то же хочется именно этого...



«Частная школа «ИМЯ»

Негосударственное образовательное учреждение

Информатика
Математика
Языки

год основания 1993
лицензия
государственная аккредитация № 0010385

- оснащение кабинетов современными технологиями
- личностно-ориентированный подход в обучении
- спортзал + бассейн
- иностранный язык — преподаватели из Великобритании, французский, немецкий по желанию
- 3-разовое питание
- педиатр, психолог, логопед, стоматолог
- профильные классы: юрист налогообложения (договор о сотрудничестве с Государственной Налоговой Академией)
- обширная культурная программа
- КИД школы работает с посольствами зарубежных стран







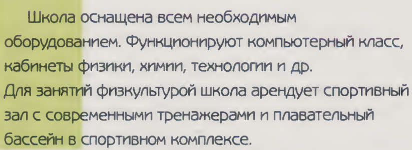






Негосударственное образовательное учреждение Частная школа «ИМЯ» основана в 1993 г. Ее учредителем является физическое лицо, педагог по образованию с большим опытом работы с детьми Айрапетян Маргарита Овсеповна. Школа работает по базовому учебному плану г. Москвы с расширенным изучением информатики, математики и иностранных языков. С первого класса в школе изучается английский язык, а с пятого класса учащиеся выбирают для изучения второй язык — немецкий или французский. С пятого же класса расширяется изучение английского языка с преподавателями из Великобритании.

В 1997 г. школа получила свидетельство о государственной аккредитации, чем высоко были оценены уровень подготовки ее учеников и квалификация преподавателей. Теперь школа имеет право самостоятельно выдавать аттестаты государственного образца.



Школа оснащена всем необходимым оборудованием. Функционируют компьютерный класс, кабинеты физики, химии, технологии и др. Для занятий физкультурой школа арендует спортивный зал с современными тренажерами и плавательный бассейн в спортивном комплексе. В школе обучается 60 детей от 6 до 17 лет с 1 по 11 класс. Классы небольшие — до 10 человек, что позволяет обеспечить индивидуальный подход к каждому ребенку.

В 1998 г. школа заключила договор «ШКОЛА-ВУЗ» с Государственной Налоговой Академией. Преподаватели академии проводят занятия с учащимися 10 и 11 классов с целью подготовки их к поступлению в академию, и выпускные экзамены в школе являются вступительными в Налоговую академию.

В школе «ИМЯ» изучаются предметы художественного цикла: изобразительное искусство, музыка, на уроках технологии дети осваивают методы изготовления предметов художественных промыслов, основы моделирования и пошива одежды. За 5 лет существования школы все ее выпускники поступили в различные высшие учебные заведения. В школе дети находятся с 9 до 18 часов. Организовано 3-разовое питание (завтрак, обед, полдник). Имеется медицинский кабинет, работает стоматолог, логопед-дефектолог, психолог. Организована доставка учащихся из дома и домой школьным транспортом. В школе работают кружки и факультативы (право, менеджмент, этика, экономика и т. д.). Имеется служба безопасности.





115563 Москва, ул. Шипиловская, дом 25, корп. 2. Тел.: 394-77-90

Каширское шоссе
ул. Генерала Белова
ул. Шипиловская
Школа «ИМЯ»
дом 25
м. «Домодедовская»

Виртуальный СОЛДАТ на покое

Индржих Лукаш



**Как знать, что чувствует оловянный солдатик,
Когда небрежная детская рука роняет его
На ворсистое поле ковра? Боль? Страх?
Отчаяние?**
Николас Винсент Болдуин

«Ходят раскачиваясь, руки — по локоть в крови, то каждого встречного из пальца расстреливают, то головою об стены бьются — дверцы потаенные ищут...»

...Вы знаете, кому как, а мне здесь нравится — в психушке. Хорошо здесь, покойно. Душа отдыхает. Помнится, еще до зарождения этой вселенной, которую сейчас называют Виртуальностью, совсем в иных Плоскостях Творения служил я поручиком под черно-желтым орлом, и был у меня ординарцем один забавный солдатик. Так он тоже говаривал: «Лучшие, мол, дни в жизни провел я в психушке...» Впрочем, не хочу вспоминать те Плоскости. Очень скрупулезные Творцы их создавали, не чета нынешним. И война была слишком уж тяжела. Кровь, грязь, кишки навылет — это мы и здесь видим, особенно в новорожденных мирах с тридементальной физикой. А пот? А вонь? А дерьмо? Слава Творцам нынешним и их небрежности — у нас тут хоть дерьма нет... хотя в переносном смысле его, конечно, полным-полно, даже больше, чем там, на полях Галиции...

...Хм, о чем это я? Да, психушка. Конечно, здесь мне тоже не все по душе. Например, каша. «Господин маршал, ваша тарелочка... господин маршал, это очень полезно для вашего здоровья...» Что толку быть маршалом с иконостасом пятнадцати миров, если тебя, как собаку, пичкают кашей? Ненавижу ее с самого начала карьеры в этой Виртуальности — еще с тех пор, когда в замке Вольфенштайн из собачьих мисок подъедать приходилось! И какое, к черту, здоровье — я же бессмертен!... А впрочем, все верно. Не хочу быть маршалом. Ради этого и кашу можно претерпеть.

Зато игры здесь замечательные. Спокойные. Хочешь — кубиком в стакан ку-выркайся, хочешь — червонным королем обернись... Хорошо быть карточным королем — совсем не то, что настоящим. Никаких войн. Многим у нас, конечно, это не нравится, но ведь здесь почти все, кроме меня, психи натуральные. У кого «джаггед-альянский синдром» — все в джунгли рвутся, по жизни не навоевались. Кого отставка сломила. Есть тут один генерал от авиации. Помоложе меня, конечно, (уже тут, в Виртуальности возник), но тоже ветеран, еще на F-29 «Реталиатор» начинал. Потом на «Сопвиче» был заброшен в Первую мировую... Потом на «Спитфайрах», в эскадрилье «Асы над Европой», немцев крушил, потом полк «Фалькон», Корея... И тут списали его — староват, говорят, для 3D-файтинга. И сломался генерал... А больше всего тут отморозков десантных, которые до сих пор мысленно из Вольфенштайна и порожденных им Отражений не выбрались. Ходят раскачиваясь, руки — по локоть в крови, то каждого



встречного из пальца с криком «пиф-паф» расстреливают, то головою об стены бьются: дверцы



потаенные ищут... Нет, я тоже начинал с Вольфенштайна. Впрочем, об этом потом. Но у меня синдром особенный: пацифист я, понимаете ли. Говорят, «устал маршал», да и пусть говорят... Для меня что главное? Психушка наша

Хорошую кашу фрицы для собак варили... сытную... Все равно ненавижу



где-то в особенном месте располагается — совсем даже и не в мирах. То ли среди системных файлов затерялась, то ли вообще по Сети размазана... и меня здесь ни один мир не достанет, если я сам не захочу.

Конечно, официально «психушкой» ее не называют. Что вы! Главврач очень даже обижается. Не «психушка», а «санаторий неврологической реабилитации». Да я и не против. Пусть реабилитируют меня, сколько влезет. Я бы даже обрадовался, если бы кому-нибудь это удалось. Но уверен: ни у кого, кроме меня самого, это не получится — ни у врачей, ни тем более у ЭТИХ. А перед собою я тоже не могу реабилитироваться, пока каждый день ко мне приходят ОНИ...

Думаете, совсем маршал скорбен на голову стал? Заговаривается, в местоимениях путается? Ничего подобного. Сначала всегда являются ЭТИ. Раз в неделю, с утра, сразу после процедур, в белых халатиках, на роскошные мундиры наброшенных. Молодая генерация, военные гении, надежда Виртуальности (и впрямь: что бы наша Виртуальность без войн делала? Зачахла бы, усохла, съежилась бы до размеров Юникса...). Являются всей толпой и начинают канючить. «Главврач говорит, что состояние ваше стабилизировалось... Между тем Виртуальность все расширяется... Ваш послужной список уникален и должен послужить на благо... Как бы вы посмотрели на должность планетарного диктатора с перспективой неограниченного продвижения до Галактического Маршала?.. Или вот еще вакансия — начальник Академии AI в сетях самой Microprose...» А я прикинусь червонным королем и лежу, отдыхаю, пока они не сообразят, что у меня опять рецидив. Иногда, конечно, бывают минуты слабости. ЭТИ уходят, а я вдруг задумываюсь: «Может, и впрямь тряхнуть стариной?» Привычка все-таки, целую вечность воюю, еще до сотворения воевал... впрочем, об этом я уже говорил.

«Раньше, когда я делал карьеру в мирах, я недолюбливал вирусы. Для любого мира они чистое наказание».

Начинал спецназовцем в Вольфенштайне, затем защищал Фобос...



И вот тут-то, когда уже почти готов вытащить из шкафа мундир — появляются ОНИ. Входят, маршируя поротно и побатальонно, под боевыми знаменами, заполняют палату, салютуют... И молчат. Всегда молчат.

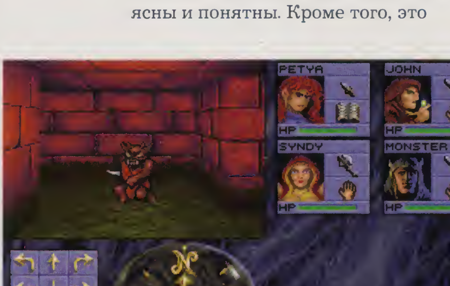
Вот о них-то я и хотел рассказать. Кому? Не знаю. О Творцах ходит столько противоречивых слухов, что я ни одному не верю. Принято также считать, что там, в За-Реалье, есть некие направляющие Руки, которые якобы управляют судьбою каждого, едва он явится в какой-либо мир. Возможно, но многие-многие жизни, прожитые мною во многих мирах, заставляют меня сомневаться: а есть ли за этими Руками хоть что-то, напоминающее Голову?

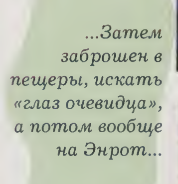
Впрочем, хвала Творцам (которых, возможно, нет) — я-то сейчас не в мире, а в психушке. Один из санитаров почему-то испытывает ко мне глубокое почтение и недавно сообщил по секрету: раньше он часто бывал в Вирусных Пространствах, и недавно там обнаружили способ сообщения с За-Реальем.

Раньше, когда я делал карьеру в мирах, я недолюбливал вирусы. Для любого мира они чистое наказание. Но сейчас — какое мне до этого дело? И хотя я почти уверен, в За-Реалье нет ничего, кроме слепых и безмозглых Рук, я все-таки продолжу свой рассказ...

Как уже говорилось, начинал я с Вольфенштайна (уже потрепанный до-Виртуальными Плоскостями, но еще молодой, полный энтузиазма офицерик спецназа). После древних Плоскостей виртуальная бойня казалась санаторием. Конечно, кровь и разлетающиеся на части тела — но это тела врагов! И врагами были не такие же, как ты, а монстры, враги всего человеческого. Цели походов были ясны и понятны. Кроме того, это казалось честной схваткой — глаза в глаза, автомат на автомат... Ха! Честной! Всех нас снарядили такой полезной штуковиной, как хроноткат. Вы знаете, что такое «хроноткат» или вы называете его по-другому (хм-м... говорящие Руки...)? Это когда в момент смерти или просто в безвыходной ситуации ты прыгаешь назад во времени и можно продолжать операцию с неистраченными силами и с новыми знаниями. Да, в Виртуальности мы почти никогда не воевали по-честному... Но все же то были монстры и враги — и в замке Вольфенштайн, и на Фобосе.

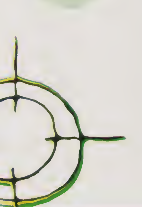
Потом, когда меня с повышением перевели в миры иного Корня и послали сначала в пещеры добывать «глаз очевидца»,





...Затем заброшен в пещеры, искать «глаз очевидца», а потом вообще на Энрот...











а затем и на Энрот, сомнений тоже не было никаких. Впрочем, их нет и сейчас: меня убивали, и я убивал. А если меня нельзя было убить насовсем, а их можно — что ж, это вам не Олимпийские игры... Так что монстры (да и люди), убитые мной в тех коридорах и лабиринтах, ко мне не приходят. Впрочем, ко мне вообще никогда не приходят убитые враги. В этом смысле совесть моя совершенно спокойна, как и подобает совести военного.

...Я жалею, что не остался спецназовцем. Думаю, что сумел бы приноровиться к тридементальности и до сих пор радостно спасал бы миры, бегая по какой-нибудь канализации. А если нет — что ж, даже участь тех психованных отставников, что шляются по коридорам нашей больнички, иногда кажется мне заманчивой...

Но мне предложили повышение, и я согласился. Началась моя служба со «стальными пантерами». И началась первая настоящая война...

Африканскую кампанию я до сих пор вспоминаю со смешанным чувством. То ли гордость, то ли горечь. То ли победа, то ли провал. Не знаю... Я не проиграл ни одного сражения. Ни тогда, когда мы наступали к египетской границе и над нами кружили наши «Штуки». Ни тогда, когда мы с боями отходили обратно, а в небе крутились одни лишь «Тандерболты» и «Спитфайры». Ни с T-III и T-IV против «Ли-Грантов» и «Матильд», ни с «пантерами» и «тиграми» против «Шерманов» и «Першингов» — ни одного боя я не сдал. Похождения моего батальона — а потом и сводного полка — вошли в учебники. Только толку-то, из Африки нас все равно выперли...

Главное, я не понимаю, откуда союзники постоянно свежие силы брали? Даже до появления американцев: ты месяц за месяцем оставляешь на поле боя по 20–25 горящих машин — и месяц за месяцем противник бросает против тебя все новые и новые части. Если посчитать, я за четыре года только

«Я сражался, кажется, на всех сторонах одновременно и всегда побеждал — и снова терял людей. Мало, но терял».

танков штук триста сжег, не меньше...

А у нас штабные все очки подсчитывали. За каждую победу — столько-то очков в плюс. За каждый потерянный танк — столько-то очков в минус. И постоянно считают, складывают, калькулируют: хватит у тебя этих самых очков на новые танки или не хватит? Ни одного проигранного сражения — и все равно не хватало. Хотя жаловаться нечего: новую технику я все равно первым получал. А также пополнения, бензин, снаряды, припасы, звания, кресты... Еще бы! Лучшее соединение корпуса какникак.

Но потери были, никуда мне от них не деться. Что особенно обидно — берег ведь людей и технику до последнего, старался как мог, но... На войне как на войне. Ты стреляешь, в тебя стреляют. Ты убиваешь, тебя убивают. Тут не помогал даже хроноткат. Нет, он позволял разведать боем диспозицию противника. Он позволял выйти из безнадежных ситуаций. Собственно, только он и позволил мне выиграть все кампании до единой... но пройти каждую из них совсем без потерь было просто невозможно...



В Африке я побеждал всегда — и всегда вынужден был отступать...

Последний бой в той войне я выиграл уже на немецкой земле, в мае сорок пятого. Выиграл — и сдал свои части, два батальона «Королевских тигров» и батальон «Ягдпантер», лично генералу Паттону. Не было больше ни бензина, ни снарядов. Война окончилась. Наступило безвременье. Чернота. Пустота. Непонятные знаки в небе. А потом — потом все вернулось на круги своя. Объявили набор в группу «Стальные пантеры-2». Про меня вспомнили сразу же.

Синайская пустыня сменялась джунглями Вьетнама, восставший Крым — усмирением Ирака... я сражался, кажется, на всех сторонах одновременно и всегда побеждал — и снова терял людей. Мало, но терял.

И вот они — они приходят ко мне. Приходят первыми. Обгоревшие, окровавленные, в полной парадной форме маршируют передо мною сводные роты мертвецов, оставленных мною на полях каждой кампании. Но это еще не самое страшное. К этому еще можно привыкнуть. К этому должен привыкнуть каждый уважающий себя генерал. Перед мертвыми из «Стальных пантер» я виноват только в том, что их нет, а я есть. Мне почти не в чем себя упрекнуть. Я выполнял свой долг, я был «отец солдатам». Я старался вытащить каждого.

Если бы приходили только они, — я бы, наверное, не бросил бы службу в мирах. Однако приходят еще и другие...





Хороша была моя команда! Масса мышц и никаких угрызений....

Из мира вечных войн я с очередным повышением был переведен в Систему одного из центральных Корней виртуальности. Так сказать, в цивилизованную зону. Повышение было из разряда тех, от которых (как мне тогда казалось) ни один уважающий себя военный не откажется: не просто генералом или главнокомандующим — лейб-демиургом, народоводителем целой нации, с перспективой роста до планетарного диктатора.

Поначалу жизнь вождя казалась мне отпуском после стольких лет беспрерывных боев и походов. Время шло спокойно и неспешно, разменивая века. В городах маршировали фаланги, отряды колесниц открывали новые земли, моря бороздили триремы под белыми кельтскими знаменами. Потом фаланги сменились отрядами мушкетеров, место колесниц заняли рыцари, затем драгуны. Войны тоже были, как же без них... Тихие такие войны, спокойные. Совсем бескровные. Крови не было в этом мире. Погибающие войска просто теряли силу, окутывались багровой аурой агонии... и исчезали. Тихо и стерильно. Впрочем, я продолжал беречь своих солдат, хотя использование хронотката в Корне Сида почему-то оказалось затруднено... периодически исходы сражений повторялись снова и снова, как дурной сон. Но там, где не помогала тактика, на помощь приходила стратегия — и с минимальными потерями я громил врагов.

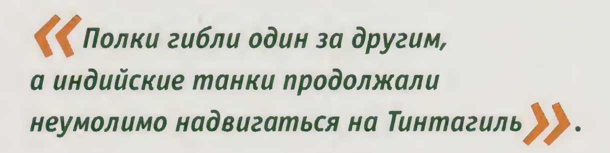
А потом наступил век железа. По стране разбежались ветки железных дорог, со стапелей кельтских верфей сошли первые броненосцы. В городах выросли казармы стрелковых полков, рядом с городами — полевые кавалерийские лагеря. Великая Кельтская империя раскинулась на доброй части двух основных материков.

Но в один злосчастный день запыхавшийся гонец принес в столицу страшное известие: на берег рядом с пограничным Тинтагилем высаживается индийский экспедиционный корпус. Танковая бригада. Индусы, слабые экономически, совершили технологический рывок и сколотили пару танковых полков. И я почувствовал себя каким-нибудь эфиопом из первых «Стальных пантер»: конечно, у тебя есть армия, но — много ли в ней толку?

И тогда я принял решение. Я собрал в Тинтагиль все войска, какие смог быстро перебросить по железной дороге: десяток кавалерийских полков и четыре батареи устаревших дульно-зарядных пушек. Не забыть мне то, последнее, совещание с командирами частей, свои напыщенные, глупые, пустые слова. И предвестие смерти в глазах собравшихся офицеров. И отдаленный гром за окнами: индийские танки прорывались к городу...

Я посылал своих солдат на верную смерть. Но все, что мне требовалось, — это время. Промышленная мощь Империи намного превосходила индийскую, и если мы отбивали десант под Тинтагилем, дни индийцев были сочтены: разработка первого кельтского танка близилась к успешному финалу, а флот наш никогда не знал себе равных.





...Я наблюдал за битвой с высоты птичьего полета. Да какой битвой, мясорубкой! Полк за полком разворачивал штандарты и в конном строю атаковал приземистые угловатые машины лишь затем, чтобы превратиться в багровые призраки и растаять в воздухе с затихающим стоном. Полки гибли один за другим, а индийские танки продолжали неумолимо надвигаться на Тинтагиль. Но с каждой атакой и они обессиливали; когда бригада выползла на артиллерийские позиции, за ней уже стелился багровый шлейф, предвестник агонии. И артиллеристы сделали свое дело — честь им, хвала и вечная память. Из четырех батарей уцелела одна. Уцелела, пламенея цветом подступившей вплотную гибели. Но до городских стен не добрался ни один индийский танк...

Дели пал через два года. Еще через десять лет я стал планетарным диктатором и Маршалом Всего.

Вот ОНИ, элита императорской гвардии, ветераны-кавалеристы, последними ко мне и приходят. Все десять полков поэскадронно проходят через палату. Салютуют и молчат. И даже смотрят без особого укора, но когда я начинаю просить прощения, ОНИ все равно молчат. И тогда я не выдерживаю и плачу. Немедленно прибегает сиделка, делает укол и шепчет, шепчет встревоженно: «Не волнуйтесь, господин маршал, не волнуйтесь, они не настоящие, виртуальные». Да, виртуальные. Как и сиделка. Как и я сам...



Но даже если За-Реалье существует, даже если там на самом деле есть Руки (и, может быть, даже Головы), какая, в сущности, разница? Вполне может быть, что обитатели За-Реалья тоже виртуальны и тоже сетуют на какие-нибудь неодолимые Руки или на неотвратимый Рок, правящий ими из их собственного За-Реалья. И так далее — до бесконечности, в которой, может статься, и я сам окажусь для кого-то Рукой из За-Реалья...



...И внезапно, когда я уже ощущал себя на вершине могущества, на мой берег высадилась индийская танковая бригада...

Паспорт

Написание редакторской колонки

Жанр: гонка
Разработчик: MegaGame
Издатель: РИГ «Фантазия»

На самом деле, чтобы быстро справиться с этой увлекательной игрушкой, достаточно иметь весьма буйную фантазию и, напротив, не иметь предохранителя на педали акселератора. Читеры для снятия последнего могут пользоваться кодом Ja_Lev_Tolstoj (набирать с соблюдением регистра). Набирать этот код необходимо не позднее, чем через две минуты после утопления тапочек в пруду, для чего от пруда надо бежать бегом, что сделать будет достаточно непросто, если вы сперва не перестреляете всех монстров вокруг главной лестницы и на втором этаже. Да и вообще, пользоваться этим кодом - неинтересно. Значительно интереснее попытаться решить оговоренную в названии игры задачу без кодов. Для того, чтобы вам помочь, мы и публикуем эти подсказки. Итак, поехали.

MISSION IMPOSSIBLE

Q Как включить компьютер?
A Чтобы включить компьютер, необходимо для начала спуститься в подвал и врубить электричество. По дороге вас будут поджидать засады из монстров-литературных критиков. Если вы в тапочках, они вам не страшны.

Q Рубильник я включил, но компьютер все равно не работает!
A Надо изобрести электричество. Это достаточно просто сделать, если не топить в пруду тапочки. Если же вы от тапочек уже избавились, вам поможет только код, который снимает предохранитель - в этом случае вы сможете страшно гнать даже без компьютера и электричества. Кстати, говорят, есть и какой-то альтернативный, безкодовый способ избавиться от предохранителя, но мне его найти не удалось.

Q Я бросил тапочки в пруд, но они не тонут. Что делать?
A Ну это довольно просто - достаточно набить тапочки камнями с берега. Кстати, значительно эффективнее будет набить их бритвенными принадлежностями, но в этом случае придется босиком бежать до пруда.

Q По дороге от пруда мне не дают прохода маленькие монстры. Как от них избавиться?
A Это дети. Вы их очень любите. Возьмите пару на руки и гладьте, гладьте по головке. Они сами сбегут.

Q Я наконец добрался до компьютера. О чем писать?
A Если бы я знал, я бы не гнал тут столько времени про тапочки. Попробуйте решить эту задачу самостоятельно!


CHEATS НА СТРАНИЦАХ 168-169

Centipede 3D
Escape: Or Die Trying (ODT)
NHL'99
FIFA Road to the World Cup'98
World Cup'98
NBA Live'98
Return to Krondor
SPEC OPS
DELTA FORCE
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
CARMAGEDDON 2
STRATOSPHERE
ARMORED FIST 2

В этом выпуске:

Fallout 2



Thief: The Dark Project



Знатный фалаутовод, пионер Калифорнийских ядерных пустынь, человек и супермен, ***Кирилл Алехин ака Маза***

Маниакально-депрессивные Fallout 2, советы по прохождению или Evil is good

Паспорт

Fallout2

Жанр:	RPG
Разработчик:	Interplay
Издатель:	Interplay Production

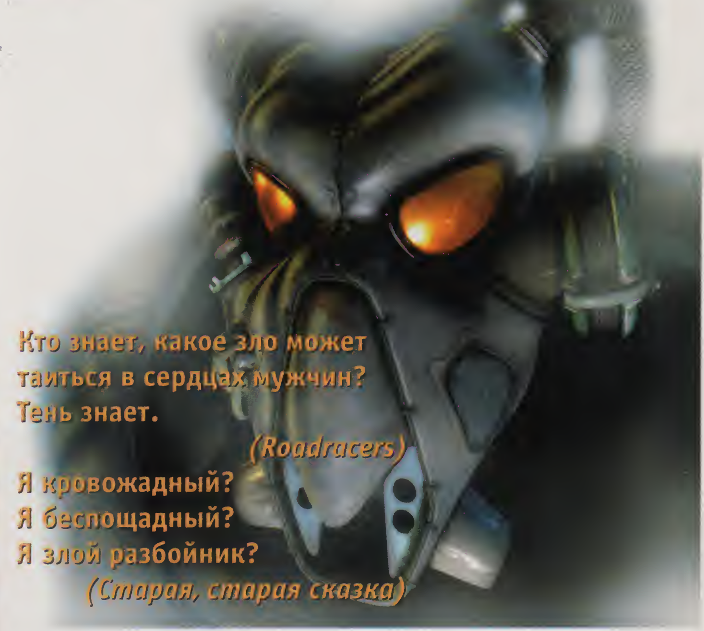
Системные требования

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium P90
Память:	16/32 Мбайт
Видео:	1Мбайт
CD-ROM:	2x

25 Мбайт на винчестере

Роли подлых злодеев всегда интереснее ролей отважных супергероев, это знает любой актер. Преимущества: богатство возможностей и никаких устаревших моральных принципов. Недостатки... Ну, какие в этом могут быть недостатки? Ах да. В кине злодеев в конце убивают (сам же протестую — а «Прирожденные убийцы»?), но ведь у нас тут не «Кинопарк», мы обсуждаем серьезные вещи. В смысле — игры. И тут уже все зависит не от прихоти режиссера, а от нашей меткости / умности / наглости. Все как в жизни, только кровь не настоящая. Впрочем, с развитием информационных технологий игроделы устранят и эту последнюю грань, отделяющую различные реальности друг от друга: первые попытки типа джойстиков с отдачей и резиновых костюмов, оставляющих на месте дырок от пуль синяки и ссадины, уже имеют место быть. В ближайших планах — выпуск шлемов виртуальной реальности с прицельными электроразрядами в глазища играющего и ошейник, в случае смерти виртуального героя доводящий и вас до обморочного состояния. В общем, прогресс не стоит на месте. Пока же приходится довольствоваться обычной мышкой, оттягиваясь не на зубодробительных аксессуарах, а на самих Evil-содержащих играх, представленных сегодня на рынке (не обязательно Митинском) в широчайшем ассортименте. Тут вам и шутеры от первого лица с характерными названиями типа «Кровища» или «Грех», стратегии и симуляторы бандитского образа жизни и тому подобные шалости. Но все-таки самой лучшей обучалкой для малолетних преступников являются не все эти якобы кровавые и жестокие игрища, а совершенно на первый взгляд безобидная ролевуха со скромным названием Fallout. Ну, или если хотите идти в ногу со временем — Fallout2.

Почему именно он? Да потому что это настоящий мир. Без лирических отступлений, типа заставок перед уровнями, и без ненужных слез над убитой в случайной перестрелке девочкой. И потому, что зверствовать и злобствовать вас тут не заставляют. Но и не запрещают. А именно подобная свобода и порождает жестокость. Давайте окинем взглядом этот мир. Только пусть это будет взгляд налитых кровью глаз, наполовину скрывшихся под тяжелыми и тучными бровями. Взгляд человека, чьей единственной мыслью является легкая и принимающаяся на веру фраза: «Evil is good!»



ОРУЖИЕ

Оружие — центральная часть снаряжения персонажа. От его типа и конкретного вида зависят тактика, шансы на победу и прочая и прочая и прочая. На самом деле выбор вооружения, несмотря на всю индивидуальность вашего героя, склоняется к нескольким особо мощным экземплярам. Так что все разнообразие довольно показушно. Приблизительно 60% видов перекочевало в Fallout2 из прошлой части, хотя не помню, чтобы арсенал F. когда-нибудь вызывал у игроков нарекания. Но в данном случае, больше означает не просто лучше, а совершенно по-другому! Баланс оружия изменен до неузнаваемости, и ни базука, ни пулемет «Вулкан» больше не играют важной роли при уничтожении тех-кто-не-с-нами. Теперь фаворит… Не скажу! Выбирайте своего фаворита сами. Вот вам краткий экскурс по новинкам богатейшего арсенала Fallout2.

Small guns

Семейство «малюток» самое многочисленное и распространенное. Применение ручного, энергетического или крупнокалиберного оружия практически до самого конца игры является никому не нужной экзотикой и злостной растратой ценных боеприпасов. Более того, появление Gaus Rifle (см. ниже) вывело «мини-пушечки» на первый план (вот я и раскололся!), и развивать, например скилл Big Guns, теперь не имеет никакого смысла.

Пистолеты

Пистолет — вещь универсальная. Им вы будете отстреливаться от бандюг и ящерок в начале игры. В середине прохождения Ф2 пистолет несет на себе функции вспомогательного оружия и может применяться для экономии патронов в магазинах разнообразнейших винтовок или карманных установок «град». В конце вы станете использовать пистолеты для контрольных выстрелов в мозговой центр недобитого противника (язык не поворачивается называть это головой). А если вам в бою или пьяной драке переломают руки, то пистолеты вообще окажутся единственным шансом выжить в этом суровом мире. Вывод прост: не смейтесь над самыми маленькими из «маленьких» и запаситесь хотя бы парочкой экземплярчиков. А то мало ли…

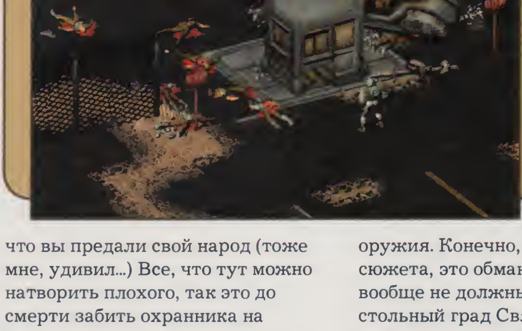
Magnum 44

Damage 12-18 Range 15
AP's s5 a6 Weight 6
Min.Strength 5 Ammo type .44

Один из лучших пистолетов в игре: недорогой и мощный. Его вполне можно носить в левой руке для отстрела крыс, детей и прочей живности.

Сразу оговорюсь: все-таки Back Isle, делая подследственную игру, ориентировалась в основном на миролюбиво настроенных пользователей, ненавидящих «Мир ужасов Стивена Кинга» и телесериалы про маньяков. Весь игровой мир специально подстроен под людей с большим сердцем, пускающих крокодиловы слезы при виде дохленькой собачки. Большинство квестов (увы!) ориентированы на сугубо «правильный» способ решения, а потому не подходят нам, антигероям по определению. Да и в прошлом мы уже провели маленькую экскурсию по светлым и радостным сторонам Фалл-два-ута, рассказав, как пробежаться и победить, уворачиваясь от массовых отстрелов и продажи лучших друзей в рабство. Надо сказать, скушновато. Давайте лучше пройдем игру, согласившись выполнить единственную благородную задачу — спасти мир. А от того, спасет ли эту синенькую планетку Супермен или Фантомас, миру, честно говоря, не будет ни тепло, ни холодно. Приступаем? Главное — не забыть положить около монитора тряпочку. Кровь смахивать.

Появляетесь вы, разумеется, в Arroyo. Родина, блин. Что ни делай, все тебя тут идолизируют. Убивать простых селян нельзя — при попытке выйти из деревни вам явится колдун с грустной вестью, что вы предали свой народ (тоже мне, удивил...) Все, что тут можно натворить плохого, так это до смерти забить охранника на выходе из пещеры (того, что выпендривается и ключ не отдает. Впрочем, ключ можно украсть, а потом — забить!). Ну и обворовать всех и вся, разумеется. Больше нам тут делать нечего, и мы смело выходим в большой и страшный мир, который скоро буквально ужаснем своими подвигами. А теперь — внимание, всех, прошедших Fallout 2, просим напрячь память. Куда ОБЫЧНО идут молодые индейцы-спасатели после выхода из деревни? Правильно — прямиком в единственную известную на тот момент локацию, Klamath. Но мы не спасатели, у нас другая миссия, и мы сразу пойдем строго на юг (ну, почти строго), в далекий город Сан-Франциско (см. карту в прошлом номере). Путь туда не близкий, любая встреча в пустыне может стать для нас фатальной, да и дорогу преграждают не муравьи, а многочисленные патрули Enclav'a. Но дойти можно — проверено неоднократно. Главное — раз в 3-4 клеточки останавливаться и делать волшебный «save game». Разумный вопрос: «А на ... зачем?» Разумный ответ: «Надо!» Очень надо. Придя в город, направляемся в местное отделение Brotherhood of Steel и, прикинувшись Тимуром Без Команды, берем задание добыть планы винтоплана в Navarro. Опять же может возникнуть вопросик: «А зачем? Цель-то благородная, а значит — не для нас!» Не волнуйтесь вы так! Мы идем в Наварро (как туда проникнуть и всех облапошить, читайте в предыдущем номере) только для того, чтобы взять волшебный Advanced Power Armor — лучшую броню в игре, — а также уйму различного стрелкового оружия. Конечно, с точки зрения сюжета, это обман — по идее мы вообще не должны знать, где есть стольный град Святого Франциска, но с практической точки зрения далеко нелишне с самого начала иметь в этом враждебном мире лучшее вооружение. После посещения Navarro можно идти куда глаза глядят в поисках любой нехорошей работы, враги уже не так страшны. И наоборот — если вы не забыли поворовать в СФ и приобрести несколько экземпляров отличного огнестрельного оружия — ваш герой страшен для врагов. Теперь откройте первую часть «Советов» и внимательно водите пальцем по строчкам: мы идем по тому же маршруту, только задания и методы будем выбирать другие.



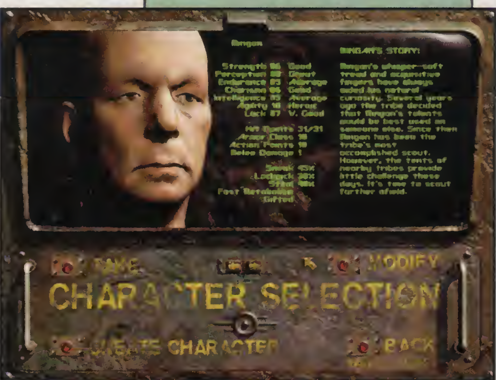
Как сказал бы классик, больше крови, хорошей и разной. Я бы даже сказал, КРОВИШШИ!

Klamath

Неподалеку от места вашего появления стоит здоровенный тупой детина (Тором кличут) и просит помочь ему выпасти коров. Соглашайтесь — будет весело. Ваш «герой» появляется у костра, а слева, немного

Сержантские советы...

Должное внимание намеченной цели надо уделить еще на стадии генерации персонажа.
Не дрогнувшей рукой снижаем до минимума Charismu, как же иначе полноценно войти в намеченный образ, если не здоровым вонючим мужиком с перекошенной физиономией? Если вас беспокоят отношения с противоположным полом, вы можете выбрать в качестве спецумения Sex Appeal, и девчонок от вас за уши не оттащишь. Скиллы, они же навыки, можно подобрать по своему вкусу, но ни в коем случае не



тратьте драгоценный «наш выбор» на Speech, Barter и прочую ерунду. Ведь мы не собираемся сюсюкаться с хлипким продавцом из-за пары стимпаков? Что понадобится — возьмем силой! Но не подумайте, что наше служение тьме должно означать полнейшую «темность» ака тупость персонажа, и обязательно потратьте часть очков на развитие интеллекта. Самые страшные враги — умные враги. Ах да. Еще давайте сразу договоримся не выбирать в качестве антигероини девушку — ее жизнь в Fallout2 будет похожа не на боевик, а на недетский кинофильм, из тех, что показывают по центральному ТВ только глубокой ночью. (Лично я обычно все равно дожидаюсь!) Вроде бы с персонажем разобрались, теперь можно отправляться в путь. Хотя… стоп! Перед тем как отправляться терроризировать население Калифорнии, следует пройти курс молодого маньяка. А то не ровен час — зарежут. Дикие люди живут в этой Америке.





Лучшей обучалкой для малолетних преступников являются не шутеры от первого лица с характерными названиями типа «Грех» или «Кровища», а казалось бы, добрая и жизнеутверждающая RPG про спасение мира и родной деревни в частности.

в лесочке, будут стоять два подозрительного вида хмыря. В общем, наши люди. Они вам предложат помочь им украсть всех коровок, для чего потребуется подойти к Тору и посоветовать ему сбегать за помощью. Когда он уйдет, снова подойдите к двум «бизнесменам» и попросите свою долю. Дело сделано!

Помните, что в баре вы за 350 «зелененьких» можете выкупить брата-индейца по имени Sulik? Так вот выкупайте. Поверьте, скоро ему будет намного хуже.

Ну, и наконец, не забудьте для профилактики посетить местный публичн...э-э... отель. Переспав с несколькими девушками, вы можете получить неплохую репутацию Бабника (Gigolo), а в случае если за игру вы «приятно проведете время» с девушками раз двадцать, то вам присвоят почетный титул Sex Expert. Зачем нам это? Не забывайте, антигерой — это еще и разврат.

Den

Чудесный бандитский городишко, прямо-таки нашпигованный бандитскими группировками!

Перво-наперво запишитесь в работорговцы. После прохождения вступительного испытания вы получите -200 очков кармы, чудесную татуировку, около 20 рабов (в том числе и техника Vic'a), ddd и сможете продавать в рабство своих друзей. Вы ведь взяли в Klamath'е Sulika? Вот-вот!

Самое обидное, что большинство бандитских квестов Дена уже описано в прошлом номере. Единственная дельная рекомендация — приобрести репутацию Grave Digger (берем лопату — и на кладбище!), и в принципе можно даже стать Childkiller'ом, то есть наплевав на все и вся, решитесь-таки пристрелить парочку мальчишек-воришек, шныряющих тут и там.

Modoc

Тоже приятный городишко. Главным образом потому, что тут можно безболезненно вырезать целое подпольное сообщество, приобщив к этому чертовски забавному занятию половину города. Хозяин Trading Post расскажет вам про странную ферму к северо-востоку от Модока. Сходив туда, вы обнаружите множество покалеченных муляжей человеческих тел (Ничего! Скоро будут настоящие!), и целый подземный народец, не выносящий солнечных лучей. Вернувшись в Модок, предложите вырезать всех и вся и — о чудо! — мэр активно поддержит вашу инициативу и наберет людей. Обещаю: это будет не война, а резня беззащитных и вялых «диггеров». Правда, потом весь город будет вздыхать, мол «...даже детей...» и не захочит с вами разговаривать, но согласитесь, вы провели в этом городке множество приятных минут, так что жаловаться на них грех. Отправляемся дальше.

Vault City

К этому моменту вы уже должны получить перк Cult of Personality, иначе могут возникнуть серьезные проблемы с проникновением в город. И не приходите в город с рабами, тоже могут быть серьезные неприятности. Ну, не любят тут нашего брата.

Некая девушка в пригороде с болью в голосе поведает вам



Копаться в могилах нехорошо, конечно, карма летит к черту. Зато денег дают за подобные поиски немало, да и нерк весьма почетный.



Солнечному миру — нет! нет! нет! Ядерному взрыву — да! да! да! А кто выжил в катаклизме, будет добит нашим доблестным героем.

ОРУЖИЕ

Magnum 44 with Speed Loader

Damage 12-18
Range 20 AP's s5 a6 Weight 6 Min. Strength 5 Ammo type .44



Этой усовершенствованной модели «Магнум 44» для перезарядки требуется только один AP (action point).

Gauss Pistol

Damage 22-32 Range 50 AP's s4 a5
Weight 5 Min.Strength 4
Ammo type 2mm EC



Самый мощный пистолет в игре, обгоняющий по «убойности» многие винтовки. Его можно найти на нижнем этаже Military Base. Единственный недостаток — требует весьма редкий вид боеприпасов.

Needler

Damage 12-24 Range 24 AP's s4 a5
Weight 5 Min.Strength 3
Ammo type HN needler



Идеальное для слабых персонажей (требует минимальную Силу, равную трем). Единственная проблема — поиск уникальных боеприпасов.

10mm Pistol

Damage 5-12 Range 25 AP's s5 a6 Weight 4 Min.Strength 3 Ammo type 10mm



Скорее всего этот пистолет станет вашим первым огнестрельным оружием в игре. Как и все «начальное» имеет низкие характеристики, так что при первой возможности меняйте его на что-нибудь помощнее.

Desert Eagle 44

Damage 10-16 Range 25 AP's s5 a6
Weight 7 Min.Strength 4
Ammo type .44



Стильный, устрашающий, но не такой уж и «крутой» пистолет. Опять же хорош только в самом начале игры.

.223 Pistol

Damage 20-30 Range 30 AP's s5 a6
Weight 7 Min.Strength 5
Ammo type .223



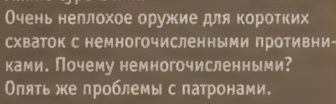
Именно таким пистолетом Харрисон Форд вправлял мозги недочеловекам в Blade Runner.

А в Fallout2, орудуя подобным экземплярчиком, можно «договориться» даже с мутантами и Alien'ами. Да и с патронами обычно проблем не бывает. В общем, очень рекомендую.

ОРУЖИЕ

9mm Mauser
Damage 5-10 Range 22
AP's s5 a6 Weight 5
Min.Strength 3
Ammo type 9mm
Металлолом, или антиквариат — это с какой стороны посмотреть. Но худшей «пушки» в мире постядерной Калифорнии вам не найти.

14mm Pistol
Damage 12-22 Range 24
AP's s5 a6 Weight 5
Min.Strength 5
Ammo type 14mm
Очень неплохое оружие для коротких схваток с немногочисленными противниками. Почему немногочисленными? Опять же проблемы с патронами.





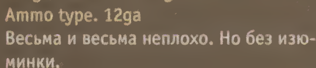
Rifles

Дорвались! Перечитайте этот раздел раз пятнадцать, ибо без ружья в F2 жизни нет! Так как винтовки в игре представлены в огромных количествах, сконцентрируем внимание на новейших образцах, не виденных в первом Fallout.

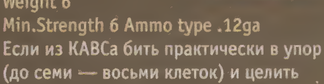
Pipe Rifle
Damage 5-12
Range 20 AP's s5 a6
Weight 11 Min.Strength 5
Ammo type 10mm
Годится только для самоубийства. И то вам придется еще помучиться. Ну, на кого можно идти с одним патроном в стволе и такой смехотворной убойной силой? Но если найдете — возьмите... Может, сумеете обменять на бутылку пива...

Sawed Off Shotgun
Damage 12-24
Range 7 AP's s5 a6 b6 Weight 5
Min.Strength 4 Ammo type .12ga
Один из худших представителей семейства шотгановых. В стволе только два патрона, что для нормальной схватки, разумеется, мало.

Jackhammer
Damage 18-29 Range 35 AP's s5 a6 b6
Weight 13 Min.Strength 5
Ammo type. 12ga
Весьма и весьма неплохо. Но без изюминки.

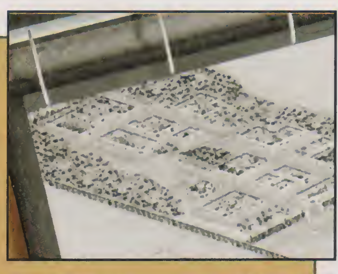


CAWS
Damage 15-25 Range 30 AP's s5 a6 b6
Weight 6
Min.Strength 6 Ammo type .12ga
Если из КАВСа бить практически в упор (до семи — восьми клеток) и целить



Вот центральный консул, начальники, типа президент. А где вы раньше-то были, руководители. Нет уж, видали мы вас. Мы лучше всех убьем, а потом разберемся, кто был неправ.







о том, что ее любимого за драку в баре забрали злобные охранники. Пообещайте помощь. «Его можно выкупить!», — скажет бедняжка и даст вам немного денег. Разумеется, мы никого выкупать не будем, вот такие мы, нехорошие!

Как вы относитесь к шантажу? Я тоже прекрасно, главное, чтобы шантажировали не меня! У вас будет целых три таких возможности. Первая: шантаж нечистого на руку охранника, который продаст вам пропуск для входа во внутреннюю часть города. Мы ему платим 200 монет, а потом под угрозой разоблачения вымогаем 300. Ну, а после этого, разумеется, закладываем.

Второй шанс разбогатеть: взять задание отнести некий чемоданчик в Новое Рено у человечка, стоящего на одной из улиц. Правда, пошантажировать его удастся не сразу, а только по возвращении оттуда. Зато денег это принесет немного больше, чем от бедного привратника.

Доктор в Vault8 попросит вас принести ему немного наркотиков на пробу. Просьбу мы его, разумеется, выполним, но после этого ему придется сильно раскошелиться за свое любопытство. Бизнес есть бизнес.

Девушка в баре попросит вас достать ей запас алкоголя. Принесите ей 10 бутылок пива и 10 — любого другого спиртного напитка. Главное, чтобы он был нерадиоактивным.

Gecko

В расположенной рядом обители мутантов есть только одна достопримечательность — ядерная электростанция. Теоретически наш долг — взорвать ее. Но тогда и игра закончится. Впрочем, специально для камикадзе рассказываю методику повторного уничтожения Калифорнии: воруете из стола Гарольда — местного мэра — некие бумаги и относите их главному инженеру станции. Скажите ему, что Гарольд приказал готовить станцию к взрыву и вот все бланки с необходимыми подписями. Техник вздохнет и отправится крутить странного вида винтиля около главного реактора. Быстренько смывайтесь, иначе вас еще около реактора до смерти забьют обозленные охранники и работники станции. А так — вы сможете умереть с высоко поднятой головой от яркой вспышки за спиной. И вместе с вами — половина Соединенных Штатов Америки. В общем, выбор за вами. Лично я, гадина еще та, предпочел жить. Уж больно мне памятна история с подвигом Гастелло. Он вроде бы еще жив в наших сердцах, только вот самого Гастелло это уже не радует.

В Fallout 1 мутанты были плохие. В Fallout 2 они, видете ли, хорошие. А мне по барабану. Я сам плохой, и убиваю без разбора.



Чтобы выжить...

Думаете, быть плохим просто? Когда в вас плюются на улицах и половина жителей с вами даже словом не обмолвится, не говоря уже о даче показ... тьфу, квестов? Правильно. Фигово. Но ничего, они еще поплатятся. А для начала вам придется прикинуться хорошим и не стрелять старичкам в глаз за то, что они слишком громко стучат палкой при ходьбе. На практике же это значит, что первые несколько уровней (вашего развития, а не игровых. Это же Фаляут — какие тут еще могут быть уровни?) не лезьте на рожон в городах, а только тихонько воруйте и дожидайтесь «нехороших» квестов.
Впоследствии, когда вам предложат выбрать перки, желательно ухватить нечто под названием Cult of Personality. Этот чудотворный перк сделает при разговоре с людьми вашу репутацию строго положительной, даже если в реальности ваша «Карма» ушла



в глубокие минуса. Никто точно не знает, как эти мелкие людишки умудряются отличать хороших от плохих (руки, что ли, по локоть в крови?), но без этого перка вас могут, например, даже не пустить в NCR. Вывод — must have.
На вашем пути встанет множество нежелательных личностей, которых вам придется устранить.
Не торопитесь лезть на рожон — убийство стоящего перед вами человечка может ополчить против вас весь город. Да и противники иногда встречаются не такие уж хлипкие, и сражение с ними может кончиться отнюдь не в вашу пользу. Посему настоящему убийцу необходимо назубок знать все способы убить или сильно ослабить оппонента.



Brocken Hills

Следующая точка остановки — Brocken Hills. Город населен мутантами и людьми. Ну и, соответственно, они друг друга не очень-то жалуют. (Не понятен скрытый намек авторов игры — расизм форева?) Если люди вам симпатичнее, можно немного помочь им, освободив несколько хороших парней из тюрьмы. Но в принципе — вам их забавы до фени, ничего достойного вам тут не предложат.

NCR

За чертой города расположен местный приемный пункт работорговцев. Ребята они хорошие — вы и сами уже должны быть такими. Единственная их просьба — украсть секретную карту рейнджеров (Внимание! Ваши главнейшие враги!) Приходим к рейнджерам, вешаем им лапшу на уши («Как вы относитесь к работорговцам?» — отвечаем со скромным видом: «Никак не отношусь...») и выкрадываем карту из стола. Денежки наши, а рейнджеры сдали свои позиции в этом районе!

В баре можно получить заказ на устранение местного хубологиста (адепт распространенной в XXI веке религии). Убьете — снизится удача. А денег особо много не дадут. Сами выбирайте.

Некий сумасшедший полисмен собирается покончить жизнь самоаннигиляцией около пульта управления электрогенератора. Говорить с ним бесполезно — сумасшедший! — потому просто пускаем ему пулю в лоб. Самое удивительно, это убийство пошло на благо общества!

И наконец самый забавный квест получается от местного ученого, чей дом стоит в первой половине города. Он разработал некий антимутаген (в смысле убивающий мутантов), но не знает, где его испытать. Поможем парню? Получаем шприц, вкалываем в любого мутантика (увидите, что случится...) и в награду получаем железно-кибернетического песика. Вот чем мне нравятся электронные собаки, так это отсутствием принципов.

Рядышком расположены сразу два Vaulta — 13-й и 15-й. В 13-м никаких подлых дел совершить не удастся (местные бандформирования не признают в вас своего и страшно, с применением автоматов, ругаются). А в Vault 15 есть только один достойный квест — помочь бежать индейцу, взорвавшему местное яйцехранилище. Делается это просто и без лишнего шума. Заодно желательно утащить на верхнем этаже все ценное. Увы, нагадить местному населению больше ничем нельзя.

New Reno

Вот он, бандитский рай! Нет, лучше, чем рай: наркотики, проституция, игорный бизнес и сразу несколько преступных семей, готовых принять вас в свои ряды! Сперва просто трудно, столько сразу выпадет вам шансов! Но давайте по порядку.

Перед тем как приступить «к делам», поговорим о богатых

Способ первый...

...И самый простой — подсунуть взведенный динамит или пластиковую взрывчатку непосредственно жертве в карман. Делается это просто: вы как бы обворовываете врага, но вместо того чтобы взять деньги или снаряжение, наоборот, перекладываете к нему взрывчатку. Результат налицо, вернее — на стенах. Отскрести ошметки человека, как правило, невозможно, но никто и не подумает связать убийство с вами. Взорвался? Ах! Несчастный случай. Теоретически можно и просто положить бомбу вражине под ноги, но она ведь может и отойти...

Способ второй...

...И весьма верный заключается в накачивании противника разнообразными лечебными или отравляющими препаратами. Делается это элементарно: берем нечто в руку и делаем «Use on». Эффекты у всех препаратов различны.

Самое обычное и безобидное дело — впихнуть в человека перед схваткой пару бутылок рома. Это снизит его меткость и реакцию, но зато он станет безболезненно переносить жесточайшие ранения, не подавая никаких признаков боли и не делая попыток убежать. Если в человека перед схваткой влить мно-о-о-о-го спирта, он, возможно, потеряет парочку хитпойнтов. Не больше. Они там через одного — алкоголики, — и никакая доза им не страшна.

Если у вас есть обширные запасы наркоты (Jet), то «поюзав» на жертве три — четыре баллончика, можно наблюдать картину, называемую у нас «передозом». Радует, что возможен летальный исход, только «продукта» надо не жалеть. Если человечек не откидывается сам, имеет смысл его добить: ни как следует выстрелить, ни стукнуть вас в ответ он уже не в состоянии.

Вы когда-нибудь замечали, что если во время боя здорово наколоться стимпаками, у вас постепенно начинает уменьшаться здоровье? Если нет — поверьте мне на слово. Это так. Поэтому для умерщвления подопечных можно использовать и этот, на первый взгляд лечебный продукт. Становитесь около жертвы и быстро-быстро, один за другим вкалываете ему десяток-полтора шприцов. После этого он медленно, но верно загибается. Можете даже себе такую специализацию выбрать: «врач-убийца» — звучит, да?

● Welcome to NCR?
Ну что ж, навестим, навестим-с. Рабами поторгуем, полицейского пристрелим, на мутантах поэксперементируем...
Эх, хороша жизнь садиста!

ОРУЖИЕ

в голову, то можно достичь невероятных результатов. Ну, а крыс просто рамазывает по стенкам.

FN FAL

Damage 9-18 Range 35 AP's s5 a6 b6
Weight 10 Min.Strength 5
Ammo type 7.62 JHP



Нечто японское и доисторическое. Если за $12 000 дополнить винтовку лазерным прицелом, она становится вполне пригодной для индивидуального отстрела зарвавшихся рейдеров.

M72 Gauss Rifle

Damage 32-43 Range 50 AP's s5 a6
Weight 10 Min.Strength 6
Ammo type 2mm EC



Это...Это... Нет слов! Один из лучших видов оружия в игре, даром что относится к классу Small guns! С ним не страшно идти не то что в заброшенную военную базу, но и на главную Морскую Базу Энклава. Такую винтовку можно купить в Сан-Франциско или выкрасть в Наварро. И сделать это нужно обязательно!

Assault Rifle with Extended Magazine

Damage 8-16 Range 45 AP's s5 a6 b6
Weight 10 Min.Strength 5
Ammo type 5mm



Отличается повышенной емкостью магазина (влезает до 100 пуль), а в остальном — обычный родственник нашего автомата Калашникова.

Scoped Hunting Rifle

Damage 8-20 Range 40 AP's s5 a6 Weight 13 Min.Strength 5 Ammo type .223



В Fallout была (и благополучно перекочевала во вторую часть) отличная снайперская винтовка, сравнивать с которой эту поделку-самоделку даже как-то не хочется. При выстреле в близко стоящего человека точность вообще понижается раза в полтора-два. Зато его можно «за так» добыть у шерифа Брокен Хиллс, а на халяву, как известно...

XL70E3

Damage 12-19 Range 35 AP's s5 a6 b6
Weight 9 Min.Strength 5 Ammo type .223



Некое секретное оружие, найти которое удавалось не многим. Вдруг и вам посчастливится, и вы оцените ее в действии?



ОРУЖИЕ

Sub-Mashine gun, или проще говоря — автоматы

Бездумно расходовать патроны, нашпиговывая тушку очередного первого (чуть не сказал «каждого») встречного, конечно, глупо. Но временами — необходимо. Собственно, вот вам и обоснование появления в вашем арсенале какого-нибудь качественного автомата.

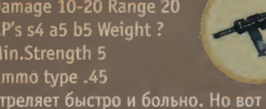
HK P90c



Damage 10-15 Range 25
AP's s4 a5 b5 Weight ?
Min.Strength ?
Ammo type 9mm

Ведь умеют же в будущем делать хорошие игрушки! Очередь в упор из этой симпатичной «лялечки» успокаивает большинство двуногих врагов, но на Alien'ов или Энклавских пехотинцев лучше с этим не идти. Убьют-с.

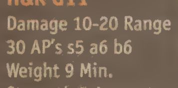
M3A1 Grease Gun



Damage 10-20 Range 20
AP's s4 a5 b5 Weight ?
Min.Strength 5
Ammo type .45

Стреляет быстро и больно. Но вот с патронами проблема, так что приходится переходить на более экономные виды.

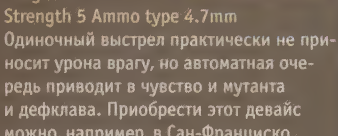
H&K G11



Damage 10-20 Range 30 AP's s5 a6 b6
Weight 9 Min.
Strength 5 Ammo type 4.7mm

Одиночный выстрел практически не приносит урона врагу, но автоматная очередь приводит в чувство и мутанта и дефклава. Приобрести этот девайс можно, например, в Сан-Франциско.

H&K G11e



Damage 13-23 Range 40 AP's s5 a6 b6
Weight 9
Min.Strength 6 Ammo type 4.7mm

Небольшой лазерный прицел сразу повышает эффективность на 50-60% . В остальном же — типичный H&K G11.

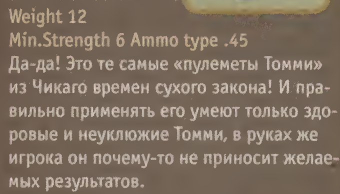
Tommy Gun



Damage 3-20 Range 32 AP's s5 a6 b6
Weight 12
Min.Strength 6 Ammo type .45

Да-да! Это те самые «пулеметы Томми» из Чикаго времен сухого закона! И правильно применять его умеют только здоровые и неуклюжие Томми, в руках же игрока он почему-то не приносит желаемых результатов.

10mm Sub-Machine Gun



Damage 5-12 Range 25



→

● Вот он, бандитский рай! Нет, лучше, чем рай: наркотики, проституция, игорный бизнес и сразу несколько преступных семей, готовых принять вас в свои ряды! Сперва просто трудно, столько сразу выпадет вам шансов! Но давайте по порядку.



возможностях, не связанных с семьями.

В местной «качалке» регулярно проходят боксерские поединки, в которых можно принять участие. Бои длятся три раунда, но в непропатченной версии игры после первого раунда игра, как правило, зависает — будьте осторожнее и заблаговременно записывайтесь!

Если сняться в порнофильме, то можно стать Porno Star, но впоследствии это послужит препятствием в общении с Мистером Бишопом.

Теперь о главном. В городе работают четыре преступных клана, или, если угодно, семьи. Каждая из них готова дать вам три квеста, после выполнения которых вы становитесь полноправным членом семейства (в карме появляется звание Made man — имя семьи), и «чужие» люди при вашем появлении немедленно открывают огонь. Поэтому выбирать сторону надо до выполнения третьего квеста.

Знакомство с семьей Bishop может начаться, когда вы вручите мистеру Бишопу портфель с бумагами, переданный из Vault City.

После этого вы можете получить задание убить некого Westina в NCR. Только убрать его надо тихо и незаметно. Этот человек живет в собственной резиденции, огороженной от основной части NCR энергетическими воротами. Скажите охраннику, что у вас есть дело к мистеру Westin'у, и он пропустит вас. Чтобы убрать жертву, можно воспользоваться

Сержантские советы...

Что касается самой тактики боя, думаю не стоит вас учить — сами догадаетесь, не маленькие. После схватки никогда не забывайте перезарядить оружие, а если уже полезли в инвентори во время боя — подлечиться или еще что — заодно патрончиков в патронташ. В ближний бой старайтесь не вступать — тактика «выстрелил-отбежал» на всех кусачих/монстрячих или людей, вооруженных холодным оружием, действует «на ура!». Исключение, пожалуй, надо сделать только для Alien'ов — эти слишком быстро бегают, да и броня у них толстовата, нужно бить практически в упор. Остальных же старайтесь валить из-за угла (еще лучше — через окно) прицельными выстрелами в голову и глаза.

Хитрючие местечки



Cafe of Broken Dreams
Забегаловка, плотно набитая персонажами из первого Fallout'a, рассказывающих друг другу различные истории из Fallout1. Забавные ребята!



Federation Shuttle
Разбившийся шатл из кинофильма Star Trek. Увы, можно только помародерствовать.

шприцом с ядом или любым из способов, описанных ранее в главе «Чтобы выжить» (отравить наркотиками, до смерти заколоть стимпаками и прочее). В то же время сам Westin может дать вам задание убить Mr.Bishop'a. Как всегда — свобода выбора. Решать вам.

В случае успешного убийства Вестина вы получите третье задание — убить вице-президента NCR Carlson'a. С этим проблем возникнуть не должно.

Семья Mordino

Сначала вам предложат отнести некий чемодан в Stables. В чемодане — наркотики, а Stables (около города появится новая локация) соответственно центр по производству Jet'a. Отдайте чемодан местному управляющему, и задание выполнено.

Второе поручение — собрать деньги с порностудии. Приходим. Запугиваем. Получаем. No problem.

Третье — убийство Босса семьи Salvatore. Увы, беззвучно убежать вам, скорее всего, не удастся, и вас ждет небольшая, но жаркая схватка.

Семья Salvatore

Кто-то украл у семьи деньги, чего Босс простить никак не может. Отличный квест, я вам скажу. Ворюгу зовут Lloyd и он находится в подвале казино в первой части города. Опять же приходим, угрожаем. Выходим с ним за пределы города (на Golgotha), опять угрожаем и заставляем вырыть себе могилу. К тому времени он вам уже расскажет, где находятся украденные деньги, потому пристреливаем его, забираем деньги и возвращаемся к Боссу. Увы, мраморную доску с буковками RiP никто Ллойду не поставит.

Пункт второй — тоже сбор долгов. На этот раз с торговца Renesco. Ну уж долги-то мы выбивать умеем!

Ну и третья миссия — поработать охранником во время встречи Salvatore с Enclav'ом. Интриги, везде интриги! Но зато теперь вы — часть семьи.

Семья Writh

Наверное, самая перспективная семья, потому как через нее вы узнаете про чудесное местечко — Sierra Army Depot.

Пункт первый — найти убийцу Richarda Writha, сына главы семейства. Сын умер от передозировки наркотиков, и ваша задача найти того, кто продал ему Jet. Список подозреваемых наркоторговцев известен, так что вы обходите всех и допрашиваете на предмет причастности к делу. По ходу расследования вы узнаете о шикарнейшем кладбище, находящемся за чертой города — Golgoth'e. Обязательно покопайтесь в могилках — найдете массу интересного. Но вернемся к расследованию. В принципе, вы можете назвать любого торговца и того просто не станет (он загадочно исчезнет с улиц города), но можно докапаться и до истинного убийцы. В комнате убитого вы найдете пустую колбу из-под наркотиков, которую надо показать Jimmi J — одному из драгдилеров, который найдет на ней следы яда. После этого идите на кладбище и раскопайте могилу Richarda, и, осмотрев тело, вы найдете доказательства того, что он был отравлен. Еще раз покажите колбу драгдилеру Ренеско, и он скажет, что семья Salvatore заказала ему одну такую дозу с ядом. Если вы сумеете расследовать дело до конца, получите 2000 очков опыта.

А что после этого? — Правильно — устраняем Семью

Хороший ребенок — мертвый ребенок. До чего приятно всадить ржавый нож в нежную детскую спину. Хруст позвоночника, визг, кровища... И милый сердцу перк...



Bridge of Death

Вашу дорогу преградит монах с умным лицом и автоматом Томми за пазухой. Если ответите на его вопросы правильно, он вас пропустит, или даже даст Bridge Keepers Robe. Если же нет, в пустыне появится еще один труп. Ваш труп. Знатоки «Манти Пайтона» юмор поймут.



Mad Brahmin

Мирное, хотя и немного сумасшедшее стадо взрывающихся коров. Собственно, взрыв происходит, если только близко подойти к любой из них.

ОРУЖИЕ

AP's s5 a6 b6 Weight 7 Min.Strength 4 Ammo type 10mm
Простой и домашний десятимиллиметровый автомат. Много шума — мало толку. Но вот если зарядить его бронебойными патронами...

Big guns

И в этом полку прибыло. Как всегда, Большие Бабахалки имеют приличный вес и немалую убойную силу, но таскать с собой столь ценимую некогда базуку или миниган уже без надобности. Все представленные в этом разделе виды предназначены, скорее, для мясников и ценителей, а не для стандартного прохождения игры.

Mini-Gun
Damage 7-11 Range 35 AP's b6 Weight 31 Min.Strength 7 Ammo type 5mm



Миниган он и в Африке миниган. Шесть стволов и необычайная прожорливость. Только по сравнению с Fallout миниган тут не столь эффективен, так как «не берет» солдат в энклавской броне или различных мутировавших зверюшек.

Avenger Mini-Gun
Damage 10-14 Range 40 AP's b6 Weight 31 Min.Strength 7 Ammo type 5mm



По сравнению с предшественником, бьет мощнее и дальше. Но, по сути, тоже не нужен.

Vindicator Mini-Gun
Damage 14-19 Range 30 AP's b6 Weight 30 Min.Strength 7 Ammo type 4.7mm



Ураганный огонь! А все потому, что использует другой тип аммуниции. Битву с финальным Боссом многие выигрывают именно с «виндикатором» под мышкой.

Flamer
Damage 45-90 Range 5 AP's b6 Weight 28 Min.Strength 6 Ammo type Flamethrower fuel



Огнемет — обыкновенный, промышленный вариант. Эффективность и дальность — низкие, вес — большой. Зато красиво работает.

Improved Flamer
Damage 45-90 Range 5 AP's b6 Weight 29 Min.Strength 6 Ammo type Flamethrower fuel



Никто так и не смог дать ответа, чем, кроме веса,

ОРУЖИЕ

отличается этот огнемет от упрощенной версии. Еще одна загадка великого F.

Light Support Weapon
Damage 20-30 Range 40 AP's b6 Weight 22 Min.Strength 6 Ammo type .223



Стреляет только очередями и отменно! Продается в NCR, очень полезен для прохождения Vault 15. Рекомендации лучших мутантоводов.

Bozar
Damage 25-35 Range 35 AP's b6 Weight 22 Min.Strength 6 Ammo type .223



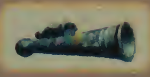
А эту игрушку можно и нужно выкрасть у охранников торговца оружием в том же NCR. Некоторым нравится еще больше Light Support Weapon.

M60
Damage 18-26 Range 35 AP's b6 Weight 23 Min.Strength 7 Ammo type 7.62mm



Тоже пулемет, но по сравнению с остальными как-то не смотрится. Низкоэффективен на больших расстояниях.

Rocket Launcher
Damage 35-100 Range 40 AP's s6 Weight 18 Min.Strength 6 Ammo type Rockets.



Ракетомет, или Базука Обыкновенная. Я не знаю, что Blue Byte с ней сделал, но из Грозы Мутантов в F1 ракетница превратилась в Игрушку Для Ностальгически Настроенных Геймеров. Толку от не теперь чуть, а весит она ничуть не меньше, чем раньше.

Energy Weapons

Былой фаворит Fallout и сегодня на коне, хотя его здорово поджимают Small Guns'ы с их мощнейшим Gaus Rifle. Прожорливый автомобиль, как известно, работает на тех же батарейках, что и энергетическое оружие, так что над каждым выстрелом из плазменной винтовки люди начинают плакаться, как Скрудж Макдак над золотыми монетками. Нехорошо, аднака! Новых видов энергетики появилось не так уж и много, но все-таки рачительному фаляутоману есть чем поиграться.

YK 32 Pulse Pistol
Damage 32-46 Range 15 AP's s4 a5 Weight 5 Min.Strength 3 Ammo type Small Energy Cells
Отличный выбор, так как требует для выстрела только 4 AP.

Сальваторе, чтобы знали, как детишек травить.

Ну, и третье задание будет связано с Sierra Army Depot — секретной военной базой, напичканной современнейшей техникой и роботами. О ее месторасположении вам расскажет глава семьи. Самое трудное — проникнуть внутрь базы, которая охраняется пушками. Но кто ищет, тот найдет. Главное — внимательно смотреть по сторонам, а внутри не забывать обыскивать все шкафы, и тогда приобретете массу отличнейших вещей. С нашей точки зрения, самое интересное на базе — возможность ампутировать одному из ваших напарников (если таковые еще остались) мозг. Забавно. Он становится таким умным-умным. Собственно, после возвращения с базы вы становитесь полноправным членом семьи Writh.

Вот такие великолепные возможности для развития предоставляет вам New Reno. Убивай — не хочу. Но все хорошее когда-нибудь кончается и вам надо отправляться дальше.

Redding

Городишко небольшой, все друг друга знают, потому и «неправильных» квестов в нем не густо. Самое хлебное дело — устроиться на службу к шерифу. Задание первое — выгнать из дома старушку, злостно уклоняющуюся от квартплаты. Она, конечно, будет рыдать. Но что нам ее слезы?

Задание второе — поиски человека, порезавшего проститутку. Проститутция — профессия древняя и уважаемая, потому виновника ищем с особой тщательностью и рвением. Им оказывается шахтер, чью маму «ночная бабочка» помянула нецензурными выражениями. Собственно, нам все причины абсолютно по боку, и мы смело сажаем парня в тюрьму.

Миссия третья — устранение главаря местной банды. Приходим. Стреляем. Уходим. У братана есть еще три брата, вы с ними встретитесь позднее, но и с ними никаких проблем.

Остальные квесты — зачистка шахт и прочее — можно найти в прошлом номере. Alien'ам все равно, кто их отстреливает — хороший или плохой. После Реддинга забегите в родную деревню — ба! Ее, оказывается, вырезали! Радость-то какая! Впечатление испортит недобитый шаман, который попросит спасти родню. Ну, что же. В путь. Снова — в Сан-Франциско.

San Francisco

Как запустить танкер и отплыть на морскую базу Enclave, уже писалось, потому не будем повторяться. Сосредоточимся на убийствах. Увы, их всего два, да и одно — виртуальное. В городе наблюдается скрытое противостояние Hubologist'ов и императора Shi. Выбор убийств соответственный. Так как император Shi — банальный компьютер, пусть и здоровый, то заказ, полученный от главы хубологистов, выполняется простым форматированием диска. Конечно же, охрана может взбунтоваться, но на то она и охрана, чтобы умирать. Обратный квест — убийство главы хубологистов — выполняется чуть сложнее, так как охраны больше и коридоры уже, но принцип не меняется. Выполнив все задания, смело отплываем в Enclave. Ничего дельного там сделать нельзя, ну, разве что... спасти мир (см. февральский MegaGame). Увы.



Увы. Плохим героям, впрочем, как и хорошим, не место в нашем мире. Возможно, они в нем и не нуждаются. У них уже есть свой мир. Лучший. Мир Fallout2.



King Artur's Knights
Рыцари Короля Артура в поисках Святой Гранаты (Holy Grenade) — еще один прикол по поводу «Манти Пайтона». По их словам, у них есть целых два G.E.C.K.'а, но они вам их не отдадут, поскольку тогда ваши поиски сразу потеряют смысл.



Holy Grenade
Dmg 200– 500
Собственно, вот и сам объект их поисков.



Unwashed Villagers
Охота на спаммеров. Еще один маленький прикол Black Isle.

Теоретически можно присоединиться к Enclav'у. Но почему-то у меня президент упорно избегал разговоров на эту тему. Как ни обидно, пришлось его шлепнуть. После разборки с финальным Боссом оставляем всех наших попутчиков на месте («Жди меня здесь!») и тихо смываемся с базы на танкере. Взрыв — Бух! Бамс! — финальный мультик (внимательно смотрите — очень обидно, если дела хоть в одном городе кончились хорошо). После этого, если есть желание добивать недобитых, продолжаем игру и делаем что хотим — в ваших зверствах я вам не советчик. Только намекну, что если начать вырезать ВСЕХ жителей во ВСЕХ городах, ваш антигерой войдет в режим «Берсеккер». Мелочь, а приятно.

Краткие выводы

Отличная тренировка для начинающих преступников, не находите? Список злодеяний не уместится на целом журнальном листе. В процессе прохождения получен неоценимый опыт. Я же говорил — как в жизни. А нужны ли всякие аксессуары, пока есть такие вот жизненные игры? И вообще зачем вымещать злобу или становиться на опасную дорожку, когда есть возможность оттянуться и удовлетворить инстинкт убийства или жажду разрушения в игре? Она ничем не хуже реальности. Ничем. Только, как я уже говорил, кровь не настоящая. Но неужели вы бы хотели пережить в реальности?! Увы. Плохим героям, впрочем, как и хорошим, не место в нашем мире. Возможно, они в нем и не нуждаются. У них уже есть свой мир. Лучший. Мир Fallout2.



Guardian of Forever
Пройдя через портал, вы переместитесь назад во времени, в Vault 13 времен Fallout'a 1, для того чтобы сломать ...Water Chip. Там же можно будет найти Solar Scorcher — уникальный пистолет, работающий на солнечной энергии.



Talking Head
Поговорите с головой, и она подарит вам камень, временно увеличивающий броню. Мелочь, а приятно.



Bad Luck Dog
«Несчастливая» собачка со стеклянным глазом, готовая присоединиться к вашей дружной компании. Драться — не дерется, но снижает вашу удачу до минимума. Рекомендуется сразу же пристрелить, пока не очухалась.



Tin Woodsmen
Заржавевший дровосек из «Волшебницы страны Оз». Если подать ему стоящую перед ним жестянку с маслом, очухается и в благодарность подарит вам 250 Micro Fusion Cell.



Crashed Whale
Разбившийся в пустыне кит. Эпизод из книги «Автостопом по галактике», правда, там кит упал на легендарную планету-мечту Магратею, а вовсе не на постядерную Землю, которую к тому времени Вогоны все равно снесли.

ОРУЖИЕ

YK42b Pulse Rifle
Damage 54-78 Range 30 AP's s5 a6
Weight 14 Min.Strength 3 Ammo type Micro Fusion Cells



Внимание! Мощнейшее оружие в игре! Прицельный выстрел в глаз при определенной доле везения «снимает» у противника до 1200 пунктиков здоровья, что, как вы сами понимаете, никаких комментариев не требует. Лежит в подвальчике Brotherhood of Steel в Сан-Франциско.

Solar Scorcher
Damage 20-60 Range 20 AP's s4 a5
Weight 5 Min.Strength 3
Ammo type Sun Rays



Настоящее Оружие Настоящих Жадин. Работает only на солнце, соответственно стреляйте хоть до упаду. Но перезарядиться ночью или в помещении нельзя, обидно. Найти сей уникальный экземпляр можно, только наткнувшись на случайную локацию с руинами и телепортировавшись оттуда в Vault 13 из прошлого. Фантастика, да и только.

Plasma Pistol EC
Damage 15-35 Range 20 AP's s5 a6
Weight 8 Min.Strength 4 Ammo type Small Energy Cells



Модернизированная версия плазменного пистолета. Стреляет не метко, не далеко, не сильно, в общем, не фонтан.

Magneto Laser Pistol
Damage 10-22 Range 35 AP's s5 a6
Weight 7 Min.Strength 3 Ammo type Small Enrgy Cells



А это модернизированная версия лазерного пистолета. Несколько мощнее оригинала, но явно не стоит потраченных на выстрел драгоценных батареек.

Laser Rifle EC
Damage 25-50 Range 45 AP's s5 a6
Weight 17 Min.Strength 6 Ammo type Microfusion Cells



И еще одна модернизированная версия, на сей раз лазерной винтовки. Эффективна при прицельных выстрелах в голову или глаза, а броню того же Энклава пробивает с трудом.



THIEF: THE DARK PROJECT

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Thief — игрушка великая, культовая, замечательная, и проходить ее с помощью солюшна — кощунство. Это вроде как минздрава предупреждение. Пользуйтесь приведенными ниже советами, только если действительно основательно застряли, в Thief надо играть! Засим перейдем к делу.

Дмитрий Резников



Thief: The Dark Project

Жанр:	симулятор вора
Разработчик:	Looking Glass
URL	www.eidosinteractive.com
Издатель:	Eidos Interactive
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	P 166/200 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
Multiplayer:	Internet, LAN

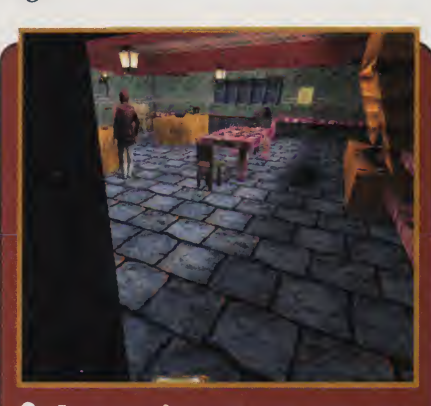
Lord Bafford's Manor

Эта миссия своего рода разминка, и расписывать тут особо нечего. Есть подробная карта, охранников немного и они удобно расположены, большинство огней — факелы, которые можно погасить... Короче, все просто донельзя.

Брать с собой: водяных стрел побольше.

Как вам будет сообщено в брифинге, лучший способ проникнуть внутрь дома — через колодец. Появитесь вы на карте рядом с центральным входом. Послушайте рассуждения охраны о местных увеселительных заведениях и идите мимо, по улицам до небольшого домика (колодца), рядом с которым шатается пьяный охранник. Серьезные солюшны предлагают подкрадываться к нему незаметно, воспользовавшись канализацией, но, по-моему, она нужна только для того, чтобы скидывать туда на нормале трупы, а охранник настолько бухой, что не обратит на вас никакого внимания. Подойдите со спины и забирайте ключ — если хотите, тюкните мужика по ходу дела. Открывайте дверь и прыгайте в колодец.

Дальше все просто, хотя в зале, где с потолка падает вода, можно найти секретный проход в комнату с паучками и хабаром. В итоге вы выберитесь в подвал дома, и советов по его исследованию давать не стоит: есть карта. Поднимайтесь наверх.



Повар может доставить много хлопот, у него уж больно чуткий слух. Можно убить, конечно (если можно), но как-то нехорошо... Посему будем подкрадываться.

Чтобы найти скипетр, надо неумеренно пользоваться мечом, сшибая со стен гардины. В конце концов за одной из них вы найдете

Обращайте самое пристальное внимание на такие вот баннеры. Лучше с помощью меча.

Вуаля! За одним из баннеров — секретный проход. Мы так и знали...



Вон он, внизу, стоит и ничего не подозревает, скипетр охраняет. Экспертам надо учесть, что наверху довольно светло, и этот охранник внизу может вас запросто заметить.

проход, который выведет вас на балки над прихожей перед тронной комнатой. Тут всего один охранник, неэксперты могут пальнуть в него из лука, а экспертам придется хитро извернуться и стукнуть его палкой: надо спрыгнуть и одновременно бить. Спрыгнуть надо тихо. У меня это получилось, когда я спрыгнул... охраннику на плечи. Он меня не заметил...

Эксперты могут выбраться на улицу через северный выход, обозначенный на карте. Найти его труда не составит.

Break from Cragsleft Prison

Первая миссия с зомбями, как это ни прискорбно. Вашего заказчика Катти посадили и вы его намерены спасти. Засим вы отправляетесь в хаммеритовскую тюрьму.

Брать с собой: водяные стрелы и Healing Potions. Подсказки не берите, одна из них сообщает, что Катти содержится в четвертом блоке, а вторая — что в шахтах водятся зомби.

Идите внутрь, через водный массив. Внутри — первый зомбик, лежачий и с мухами. Осторожней с ним, он может вскочить, так что обходите его стороной. Нормальные люди идут до лифта и поднимаются на самый верх (четвертая кнопка). У экспертов эта кнопка не работает, а посему они пойдут другим путем: бредите в сторону небольшого светлого забоя, где валяется зомбик и ряд шахтерских принадлежностей, ищите выход в другой забой, где валяется еще тройка зомбей, и откуда есть ход куда-то наверх. Карабкайтесь и окажетесь в большом открытом пространстве, где на противоположной стороне вверху имеется широкий вход и останки моста. Вам туда надо закарабкаться. Сделать это непросто, но вполне возможно.

Засим вам предстоит пробираться на завод, где хаммериты мастерят свои фетиши-молоты. Есть два входа. Нормальным рекомендуется пробираться через основной, что охраняется двумя охранниками (один стоит, другой ходит) и имеет лестницу вдалеке. Вы их сможете просто отстрелить. Экспертам лучше ломиться через другую дверь (именно через дверь), за которой расположена темная комната, куда через регулярные интервалы времени наведывается охранник. Мужик он весьма крепкий, и подловить его с дубиной будет непросто, но зато вы сразу окажетесь на задворках завода, затем пройдете по его верхнему этажу, неприметно.

Экспертам обязательно надо, прежде чем бить охранника, разобраться с валяющимся неподалеку от двери зомбиком, покрытым мухами. Дело в том, что обратно вы будете выбираться не в одиночестве, и перепрыгнуть через этот труп у вас не получится. Лучше всего заманить его за собой в эту самую темную комнату и закрыть за ним дверь — пусть они подерутся с охранником. Обычно охранник одерживает верх, а вы избавляетесь от лишнего препятствия. Но даже если зомбик прикончит охранника, вы спокойно сможете продолжать миссию: вроде как вы в этой кровищи не виноваты.

Пройдя с помощью карты сквозь завод, вы окажетесь в самой тюрьме. Для начала надо освободить Катти, а посему двигаем в четвертый блок. Тюкните бродящего по округе охранника и заберите у него ключ. В первом предбаннике (перед развилкой на третий и четвертый блоки, с охранником в будке) справа от охранника на той же стене есть вход в некое подземелье, где вы обнаружите кое-какие документы, экспертам необходимые. Правда, их же можно найти и в другом месте, ибо они таинственным образом находятся и там, и сям, но... Возможно, тут эти документы прячутся у экспертов, а в другом месте — у нормальных.

Открывать камеры надо с помощью пульта в будке охранника наверху. Перебежками из темноты в темноту добирайтесь до двери его комнаты, открывайте ключом, ждите, пока он повернется спиной и быстро вбегайте с дубиной наготове. На столе лежит книжка с номерами клеток, соответствующих именам пациентов. Можете просто повернуть все рычаги — не ошибетесь, но потом все равно надо будет найти Катти, так что выясните его номер. Идите к клетке и говорите с паршивцем, который решил умереть, но вам в качестве награды за труды в поисках скипетра сообщит, что у охраны есть карта, которая может вам пригодиться (в третьей миссии). Вы ее уже нашли, скорее всего, но для нормальных альтернативная карта лежит в officer's quaters. Скоро мы туда пойдем.

Экспертов ждет еще пара дел, так что надо зайти в три других блока. Не спешите освобождать Боссо, ибо он немного мертв и придется на своих плечах тащить его наружу, а по округе сперва надо побродить налегке.

Не думаю, что у вас будет много проблем с обнаружением офицерской части тюрьмы. Выйдите во внутренний дворик, дальше следуйте по довольно по-

Сержантские советы...

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

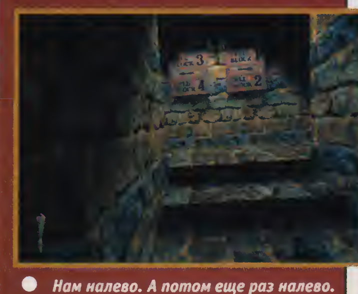
По утверждению Looking Glass, нижний уровень назван «нормальным», а не «простым» потому, что он вовсе не так уж и прост. Авторы рекомендуют начинать игру на нем. И я рекомендую. Thief — игрушка великолепная, а благодаря тому, что на разных уровнях сложности меняется и набор поставленных задач (а вовсе не количество и сила монстров, хотя парочка новых гадов на уровне появляется), то игру вполне можно пройти два раза и получить от этого удовольствие. Я лично именно так и поступил, пройдя сперва на нормале, а потом на эксперте, и вам советую.

Сержантские советы...

КАК БОРОТЬСЯ С АНДЕДАМИ

Способ первый: водяные стрелы и святая вода. Помогает от зомбей.





Нам налево. А потом еще раз налево.

оружие

Дубина
Дубина — главное оружие вора! Не злоупотребляйте более смертоносными приспособлениями. Особенно эксперты.

Sword
Обычный меч, которым вы будете наделены в течение первых четырех с половиной миссий. Ничего особенного, абсолютно бесполезен против нежити.

Constantine's Sword

Будет неизбежно найден вами в ходе пятой миссии. Сильнее обычного, а главное — эффективен против нежити. Не так, как святая вода, конечно, но все же. Ведь рубить-то надо всех со спины...

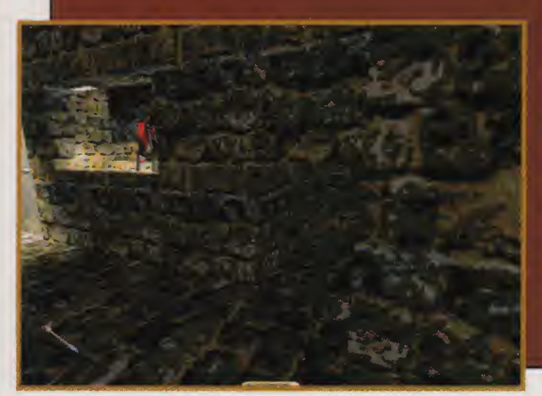
Broadhead Arrow
Обычные, классические стрелы. Играющим на нормальном уровне сложности они нужны постоянно — очень приятно охранников отстреливать со спины. Одна стрела — и охранник лежит. Всем остальным они нужны против любых живых оппонентов, которых можно убивать: бурриков, водных элементов, дьяволов (они тоже живые), пауков...

Water arrow
Водяные стрелы не только создатели темноты и друзья молодежи. Они еще и ценное оружие. Будучи снабжены святой водой, убивают нежить. А в простом виде — единственное оружие против огненных элементалов.

Fire Arrow
Огненная стрела не только способна зажигать факелы (что иногда бывает необходимо), но попутно является и весьма неслабым оружием против крепких оппонентов, например злобных бурриков. Обратите внимание, что огненная стрела, во-первых, освещает все вокруг, а потому при ее использовании вы становитесь весьма заметны врагам; а во-вторых, летит не по дуге, как почти все обычные стрелы, а исключительно по прямой — посему наводиться надо по верхней грани мушки.



Вот проход. На самом деле его заметно примерно столь же мало, как и на этой картинке, но его слышно.





А вот и добрый паренек Феликс. А у него за головой — его карта, якобы находящаяся в сейфе. Вернее, на нормальном уровне сложности она там и находится, а на эксперте лежит записка, что кто-то карту украл.

дробной карте, которая у вас имеется. Осторожнее с охранниками, прибейте обоих (насмерть или дубиной). За витражом — комната, где общается начальство тюрьмы, вам туда не надо. Пробегите по коридору мимо — один из двух мужиков довольно силен, а внутри всего-то хабара на 100 монет (золотой молот). В конце концов вы окажетесь около двух кабинетов тюремного начальства. В обоих есть сейфы, в одном из них лежит искомая карта. Осторожно: снаружи ходит охранник, который может заметить вас в окно.

Охранник этот ходит по балкону на улице, но по непонятным причинам выходить из тюрьмы надо не здесь, а там, откуда мы пришли. Посему, когда со всеми остальными делами справитесь, возвращайтесь обратно, берите Боссо на плечи и идите восвояси. Особых проблем на обратном пути возникнуть не должно, лифт вниз работать будет (на четвертом этаже кнопки не сломаны), единственная проблема — так положить на платформу труп Боссо, чтоб он не остался лежать наверху, когда лифт поедет.

Down in the Boneheard

Ваша задача — проникнуть в огромный склеп и извлечь оттуда артефакт под названием Рожок Квинтуса (экспертам к тому же надо найти пару других предметов). На этой миссии обычно ломаются слабые духом товарищи. Как одну из самых непростых во всей игре на уровне сложности Expert, ее пройти на нем без подсказок, по-моему, практически невозможно (если, конечно, не обладать устрашающе крепким терпением).

Итак, с собой надо брать: четыре-пять фляг святой воды, побольше водяных стрел и healing potions. Веревочных стрел докупать не надо (вам потребуется одна-две штуки), равно как и всех прочих товаров.

Уровень делится на три части: достаточно простой и понятный подземный лабиринтик с небольшим количеством зомбей вначале, сложный и утомительный пещерный лабиринт с большим количеством мерзких тварей бурриков, и, наконец, сам склеп с огромным количеством зомбей в нем и несколькими этажами.

Пройти первый этап не должно составить сложности — главное, подбирайте все, что плохо лежит, читайте письмена и, буде вы эксперт, найдите тут хотя бы одну огненную стрелу (и не думайте выходить в пещеры без нее). Лабиринт тут прямой, заблудиться в нем нельзя, но рекомендуется все посетить: врагов тут тоже немного. От зомбей убегайте, хотя пару можно пристрелить с помощью святой воды из фонтана (фляги на этом этапе тратить не нужно).

> **Сержантские советы...**
>
> **КАК БОРОТЬСЯ С АНДЕДАМИ**
>
> Способ второй: флэш-бомбы. Убивает любую нежить (зомбей, привидения, скелеты) с четвертой бомбы. В любом количестве.

Пещеры пройти куда сложнее, в основном потому, что в них почти невозможно ориентироваться. Единственная полезная штука — нарисованные на стенах стрелки. Возможно, вам удалось найти труп, в чьем дневнике назначение этих стрелок разъяснялось: они показывают выход из склепа. Вам, стало быть, надо идти в противоположную сторону: если стрелка показывает вправо, идите влево, если взад — надо идти вперед. От бурриков лучше просто убегать, возвращаться сюда вам все равно не придется даже на эксперте (есть другой выход). Из бурриковских пещер два выхода, но стрелками помечен только один. Помимо всего прочего, экспертам будет полезно найти в пещерах комнату со статуями и трупом, в чьем дневнике будет содержаться небольшая подсказка по поводу нахождения камня Mystic's Heart, хотя проку от этой подсказки никакого не будет. Если все же придется подраться с бурриками, рубите их мечом, но не тратьте на них огненных стрел.

Засим вы выберетесь, наконец, в сам склеп, Hall of Echoes. Тут начинается самое интересное. Вокруг бродят толпы зомбей (на эксперте их около 30 штук), есть еще пара привидений. Если вы играете на



Увидев перед собой этот проем, знайте, что вы почти нашли Mystic's Heart. Спуститься вниз непросто, придется не раз сохраняться-восстанавливаться.



Статуи, чей взгляд — смерть. Обратите внимание, что их постамент указывает, в каком именно направлении сия смерть действует. Старайтесь не попадаться на эти лучи.

Normal, лучше вообще зомбей игнорировать, а быстро бежать в северо-западном направлении, где в углу есть эдакая наклонная дорога на второй этаж. Скорее всего, зомби туда за вами не полезут (они просто не увидят, куда вы скрылись), а вам внизу больше делать нечего. Если вы играете на более сложном уровне, то для начала зомбей не трогайте, а бегая по округам, постарайтесь сделать одно из двух: либо собрать их всех в одном месте и потом перестрелять (одной фляги святой воды будет хватать на четверых уродцев), либо поступить круче и заманить их за собой на второй этаж и убить с помощью местной огнеметалки (поднявшись наверх, поверните налево и сразу ее увидите. Зайдите в комнату и радуйтесь результату — мне так удалось перебить дюжину андедов и одного буррика, который приперся за мной от Квинтусового рожка).

Прежде чем перейти к описанию поиска предметов, разберемся с ориентацией. В основном ходить надо по второму этажу, тут нет зомбей (экспертам и хардам может быть интересно спуститься вниз и собрать там сокровища и золотые конечности, остальным это делать незачем). Сразу после подъема наверх по единственной дороге вы можете повернуть направо и налево (а также подняться вверх за Mystic's Heart'ом). Пойдете направо — выйдете в шахту с деревянным мостом посередине. Так ее и назовем — деревянная шахта. Пойдете налево, попадете в шахту с каменным двоящимся мостом, каменную шахту. Из каменной шахты можно попасть в еще две аналогичные, из одной из которых можно выйти на тот самый деревянный мост в деревянной шахте. Понятно? Нет? Неважно. Примечание для экспертов: о размере набранного добра особо не волнуйтесь, так как камни Mystic's Soul и Heart стоят весьма немало. Я, например, когда вышел с уровня, почему-то имел хабар в 3400 вместо максимальных 2500...



Я примерно полчаса пытался забраться в ту дыру внизу. Это невозможно. А дыра — просто второй выход из бурриковских пещер.

Хорошо живет народ, зомби водят хоровод. За этой засадой лежит драгоценная фишка. Непонятно почему, но зомбики в этой комнате тусуются постоянно.

Horn of Quintus

В каменной шахте на развилке поворачиваем направо и поднимаемся наверх. Если все правильно, наверху будет опоясывающая периметр шахты дорожка, где стоят каменные столбы и пуляются розовыми разрядами (вы их услышите снизу). С этой кольцевой дорожки есть только один выход вбок, который в итоге приведет в пещеру, населенную бурриками. В пещере опять трудно ориентироваться, но в конце концов неизбежно выйдете в склеп семьи Квинтус. Обратите, кстати, внимание, что буррики тут довольно индифферентно относятся к вашему присутствию: звук рожка Квинтуса их успокаивает. Посему старайтесь их не тревожить и спокойно искать искомое. Собственно, в самом склепе вам придется вскарабкаться наверх, что при умелом использовании кнопок Quick Save/Quick Load труда не составит. Спуститься экспертам и хардам будет сложнее...

> **Сержантские советы...**
>
> **КАК БОРОТЬСЯ С АНДЕДАМИ**
>
> Способ третий: меч. Помогает от скелетов (умирают, если ударить со спины) и зомбей (не умирают, но падают и засыпают).

Mystic's Heart

Хотя эту штуковину надо найти только экспертам, на самом деле с ней все куда проще, чем с Mystic's Soul. В месте, куда вас приводит наклонная дорожка с первого этажа, есть лестница. Карабкайтесь по ней, запрыгивайте на кольцевую дорогу наверху, идите в дверь. Внутри вас ждет буррик, зарубите его, застрелите или просто не обращайте на него внимания. На другой стороне от двери есть еще один проем, закрытый камнем на других уровнях сложности. Заходите, спускайтесь по палкам, окажитесь в упомянутой в одном из дневников комнате со статуями, "чей взгляд — смерть". Статуи можно обойти хитрым зигзагом — направление их взглядов четко обозначено треугольными постаментами, и часто эти взгляды блокируются колоннами или другими статуями. Фанаты могут натаскать сюда камней из комнаты с зомбиком и привидением на первом этаже (камни надо сверху кидать в шахту с палками), и ими загородить взгляд одной из статуй. В любом случае вы попадете в следующую комнату, а там откуда ни возьмись на свет появится скелет-воин, страшный тип, с которым нормальные люди не будут встречаться до миссии Return to the Cathedral. Теоретически его можно зарубить, но практически делать



Позади скульптурной композиции — комната, где надо зажигать фонари ради Mystic's Soul. А камни я сюда натаскал, потому как надеялся по ним забраться в шахту в потолке. Не вышло, хотя, думаю, теоретически это все же возможно.



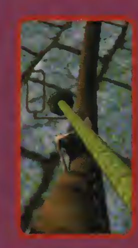
Этажом ниже стоит гроб, куда надо запихнуть золотые конечности и череп, дабы получить кучу полезностей.



Любимая западня. Кучи трупов зомбей вокруг, и даже один буррик забежал на огонек.

Оружие

Moss Arrow



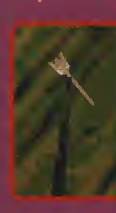
После использования разбрасывает вокруг себя эдакие моховые блины, сводящие шум от ваших шагов на нет. Хотя внешне это выглядит не очень эффектно (кажется, что блинов уж больно мало), на практике действует безотказно и очень полезно. Зачастую оказаться в определенном месте без такой стрелы бывает крайне неприятно, потому полезно на всякий случай всегда иметь парочку в запасе.

Gas Arrow



Очень дорогая, но очень милая штучка, особенно для экспертов. Вне зависимости от того, видит вас оппонент или нет, он неизбежно погружается в глубокий здоровый сон при попадании этой штуки. Особенно полезна при борьбе с чудищами в последних миссиях. Как и огненная, газовая стрела летит исключительно по прямой.

Rope Arrow



Очень полезное устройство, а главное — долговечное. После втыкания в деревянную поверхность выпускает веревку, которая спускается точно вниз и позволяет по себе карабкаться (интересно, сколько этот Гэррэт весит?). А саму стрелу при желании можно после использования забрать и юзать вновь. Веревочная стрела хоть и летит по дуге, но дуга эта менее загнута, чем у обычных стрел. И учтите, что длина у веревки не бесконечная.

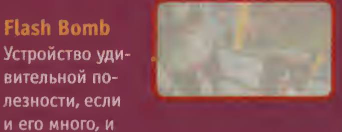
Noisemaker Arrow



Теоретически эта стрела отвлекает внимание охраны к направлению полета и месту ее падения. Шумит она весьма недолго. Можно пройти всю игру и так ею ни разу и не воспользоваться. А можно и воспользоваться: если охранник стоит спиной, дубина на него действует безотказно вне зависимости от того, напряжен он или расслаблен. Но все же на такие деньги лучше, пожалуй, купить побольше стрел водяных...



оружие



Flash Bomb

Устройство удивительной полезности, если и его много, и скученной вокруг нежити. Четыре флэш-бомбы — и от нее останется лишь воспоминание. При повторном визите в Hauned Cathedral просто необходимо изрядно запастись этими добрыми штучками! Каковы иные предназначения Flash Bomb как «ослепляющего» средства, осталось неизведанным или, вернее, изведанным только как психологический способ самоуспокоения.

Mine

Еще одно достаточно полезное устройство — мина, особенно для нормальных проходимцев, да в домике Константина, где охранники норовят шастать парами. Один бабах — и обоих нет. Здорово! И бурриков минировать бывает приятно... А вот экспертам, собираясь на лишенную лицензии на убийство миссию (например, The Sword), мины брать не стоит: применять будет негде.

Gas Mine



Газовые мины, как и стрелы, очень дороги, но и весьма полезны, особенно экспертам, которые не имеют права убивать охранников. В миссии Undercover, например, экспертам без пары газовых мин будет очень сложно, хотя теоретически их вполне могут заменить газовые стрелы. Газовая мина может вырубить сразу несколько врагов, оказавшихся на достаточно близком к ней расстоянии в момент детонации.

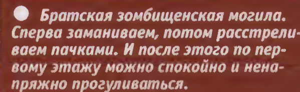
Holy Water

При использовании на тридцать секунд «освящает» ваши водяные стрелы, и они становятся смертоносными для зомбей — два попадания и зомбику каюк. Обязательно берите с собой пару-тройку фляг, если собираетесь в населенные нежитью территории.

Speeding Potion

Теоретически ускоряет, однако на практике значительного ускорения не замечено. Стоит дорого, и где применять — тоже непонятно. Возможно, кому-то эта вещь и покажется полезной, но мне как-то не удалось придумать для нее нормального применения.





Братская зомбищенская могила. Сперва заманиваем, потом расстреливаем пачками. И после этого по первому этажу можно спокойно и ненапряжно прогуливаться.



Луч свободы в темном царстве! Жаль только, еще не все дела сделаны...

этого не надо, просто стремглав бегите к ящику, хватайте хабар и забегайте за постамент, на котором он стоит.

Mystic's Soul

Совершенно адская задача найти эту штуку. Жуть и мрак, пучина-бездна. Итак, убедитесь, что у вас есть пять огненных стрел. Для того чтобы их поиметь, надо собрать на первом этаже четыре золотые кости и золотой череп, после чего похоронить их в гробу. И гроб, и место, где живет Mystic's Soul найти можно, если обойти деревянную шахту и юркнуть в проем. Гроб находится на нижнем этаже хаммеровского святилища (не заходите на освещенный силуэт молота). В гроб надо покидать кости и собрать появившийся вокруг хабар, в том числе четыре огненные стрелы (посему важно было найти пятую на первом этапе уровня). После сего двигаем дальше, в большую круглую комнату с пятью дверьми, из-за которых слышны вопли массы зомбей, и квадратной штуковиной посередине.
На стенах имеются пять факелов, которые надо зажечь огненными стрелами. После сего быстро юркаем в открывшийся в полу колодец и про зомбей наверху забываем. Подход к камню, который вам нужен, основательно забит ловушками, но их вы обойдете (на лестнице надо все время пригибаться).
Прежде чем брать камень с постамента, положите рядом с ним череп, что валяется неподалеку.
И выбирайтесь по лестнице наверх.

Сержантские советы...

КАК БОРОТЬСЯ С АНДЕДАМИ

Способ четвертый: заведение андедов во всевозможные (лучше огненные) ловушки и в воду.

Выход с уровня

Конечно, никто не мешает вернуться назад. Но это для мазохистов, которым понравились буррики. Остальным рекомендуется поступать так: в каменной шахте на развилке идем прямо, поднимаемся, поворачиваем и далее везде по темным коридорам до низкого темного прохода в стене. Это и есть выход.

Assassins

По сравнению с предыдущей (да и с последующей) миссиями, Assassins представляет собой эдакую легкую прогулку. И попутно является одной из самых красивых миссий в игре.

Что с собой брать, совершенно неважно, ибо миссия легкая и быстрая. Если вы не захотите досконально изучать планировочку, то, скорее всего, вообще сможете избежать общения с охраной. Я бы рекомендовал взять на всякий случай одну Healing Potion и побольше водяных стрел, все остальное — на ваш вкус. После прохождения третьей миссии на эксперте у вас будет столько денег, что вы купите весь магазин, и их еще останется.

Итак, начинается все прямо в лавке, где вы отоварились: убивают продавца, хотя метили в вас. Не принимайтесь сразу мародерствовать, при желании этим можно будет заняться и позже, а сейчас вам надо выследить убивцев, и это самая сложная часть этой миссии. Тихо и осторожно следуйте за ними, прячась в тенях, стараясь не шуметь, и вообще следите за их походом из-за угла, а после того как они свернут за угол сами, быстро бегите следом.

На металлическом мосту лучше использовать моховую стрелу, иначе будет потом сложно либо не шуметь, либо угнаться. После моста ассассины идут либо налево (у нормальных), либо направо (у экспертов), от уровня сложности зависит и длина их маршрута. Но идут они все равно в одно место (куда, кстати, из магазина есть значительно более короткая и без железных деталей дорога) — в усадьбу местного авторитета Рамиреза. Тут-то и начинается настоящая четвертая миссия. Вам надо проникнуть внутрь и обворовать паршивца.

Если у вас есть желание для начала унести добро из магазинчика почившего друга, возвращайтесь, только потом будет сложнее проникнуть в Рамирезов дом. Если вы не станете возвращаться, то идите следом за покушавшимися, и из тени внутри арки смотрите на смену караула. Вам надо идти либо направо (лучше), либо налево (если повезет). Покройте гравий в выбранном проходе мхом и потом двигайтесь перебежками из тени в тень: сверху стоит лучник, который если вас заметит, атакует либо поднимет тревогу. Если вы свернули налево, то осторожно, чтоб не заметила охрана, дойдите до угла и, завернув за него, следуйте до двери в башне по левую руку (эта дверь будет заперта). Отоприте ее



Вон они, ассассины подлые, озираются еще. Ничего-ничего, сейчас мы их выследим, а там и хозяину их зададим как следует...

Рамирез явно ложной скромностью не страдает. Зато и дом его легко обнаружить.

отмычкой, поднимитесь по лестнице и прыгайте на крышу напротив. Перелезши через балконные перила, вы окажетесь в спальне Рамиреза. Если пойдете направо, то надо будет добежать до рва и доплыть до лестницы, подняться по ней, зайти в дверь и выпрыгнуть из окна на крышу, которая сообщается с балконом библиотеки.

Если же вы сперва сбегали помародерствовать в лавке, то к вашему возвращению смена, скорее



Спальня Рамиреза. На полу перед камином разбросаны материальные ценности. А в сам камин вам предстоит залезть.

А вот и сам Рамирез, деньгу подсчитывает. Почему-то, правда, денег именно здесь, в подвале, не так уж и много. А жа-а-аль...

всего, закончится (особенно у экспертов), и два охранника будут упорно стоять у дверей. Можно, конечно, набраться терпения, заварить чайку и ждать, пока они решат смениться, а можно пойти иным путем. Выходите обратно на улицу, поворачивайте налево и идите до дома на левой стороне. Дом деревянный, посему в него можно воткнуть стрелу с веревкой, забраться по ней на стену и спрыгнуть в проем между этим домом и стеной рамирезовской крепости. На другой стороне будет лесенка, забирайтесь по ней, запрыгивайте на стену (рядом с лесенкой она будет чуть ниже, чем в остальных местах) и приземляйтесь на другой стороне. Здоровья у вас малость убудет, но зато лучник вас не заметит (если быстро скрыться с его глаз), затем бросаетесь в воду, залезаете на лестницу и перепрыгиваете на крышу рядом с библиотекой, как если бы вы сразу пошли направо от охранников у дверей.

После проникновения в дом вам надо тщательно обчистить верхний этаж. Тут нет охраны, лишь изредка наведываются мужики снизу, но поодиночке, и встречи с ними легко можно избежать, а при этом основные ценности хранятся именно здесь (а вовсе не в подвале, как оно должно было бы быть, если верить всяким документам, тут же валяющимся, а также подслушанным разговорам). Передвигаясь из комнаты в комнату, вы попадете в спальню Рамиреза (если вы через нее проникли в его дом, все же не поленитесь обойти весь этаж, особенно на эксперте, иначе вы не наберете нужного размера лута), где находится ключ от подвала. Кроме того, экспертам стоит обратить внимание на камин, причем внимание это должно выражаться запуском водяной стрелы. Внутри есть рычажок и тайный проход, ведущий к Серебряной Кочерге, одной из целей миссии.

Выходите из комнаты Рамиреза и мимо первого этажа (где вам вообще нечего делать, если, конечно, нет желания ознакомиться с архитектурой и попрактиковаться с дубинкой) спускайтесь по ближайшей лестнице в подвал. Первый же поворот направо приведет вас к двери в его секретную часть. Тут же вы найдете и самого Рамиреза, считающего деньгу. Стукните его тяжелым предметом (можно, конечно, не стукать, а просто стянуть мешочек, но тогда вы не прочтете кой-какой документ, а также не соберете несколько денег) и ограбьте. Нормальные люди расслабляются, а харды с экспертами выходят наружу через библиотеку: прыгайте с балкона в воду, не выныривайте, течение вас вынесет наружу, в город. Если охрана вас не засекла, то на этом миссия закончится. Экспертам лута на втором этаже и в рамирезовском подвале будет вполне достаточна для ее завершения.

Сержантские советы...

Одна из особо красивых деталей этой миссии заключается в том, как можно эстетично найти место, где прячется Рамирез. Блуждая по подвалам, вы наткнетесь наконец на кухню (она на первом этаже, из нее есть лестница вниз). В кухне раздастся звоночек, и слуга понесет поднос в подвал. Он его Рамирезу понес, вона как. Проследив за ним, вы легко найдете паршивца, причем вам даже не понадобится ключ от подвала. Кстати, не исключено, что если этого не сделать, то пришедший слуга, не найдя Рамиреза на месте, поднимет тревогу. Хотя, если спрятать тело... Еще неподалеку от Рамирезова хранилища находится небольшой зоопарк с одиноким бурриком. Можете его осмотреть, если охота.

Проникаем в Рамирезов дом нестандартным путем. Вон виднеется лучник. Если мы спрыгнем в тень, он нас не заметит.

Ценности по второму этажу разбросаны просто повсеместно. Ванная — одна из самых хабаросодержащих локаций.

The Sword

Главная сложность этой миссии — навигация на третьем этаже безумного домика Константина. Посему я бы посоветовал... вообще туда не наведываться. Там охраны полно, а толку мало... Впрочем, обо всем по порядку.

Брать с собой: огненную стрелу (если не дадут по умолчанию), Healing Potion (на втором этаже много капканов), моховые стрелы могут весьма пригодиться, не эксперты должны также набрать побольше мин — очень удобное средство борьбы с охраной. Три-четыре веревочные стрелы. Ну и водяные стрелы, конечно.

Правильный путь входа в Константинов особняк — через балкон. Однако когда я первый раз проходил Thief'а на нормальном уровне, то ломанулся через главный вход,

Инвентарь

Healing Potion



Как и следует из названия, восстанавливает здоровье. Причем эффект у этого снадобья длительный: после заглатывания, вы не сразу автоматически приобретаете несколько хит-поинтов, а постепенно наращиваете свой жизненный показатель. Потому штука эта едва ли сильно вам поможет во время боя, но вот после него, если надо поднять здоровье, кушайте на здоровье.

Breath Potion



В Thief'е нет подводных коридоров достаточной длины, чтобы вам не хватило нормального дыхания. Однако если вы замешкаетесь под водой, например, в миссии The Haunted Cathedral, то захлебнетесь. А Breath Potion полностью восстанавливает ваш «дыхалкомер», как будто вы вылезли на поверхность и глубоко вздохнули.

Подсказки



В паре миссий вам предлагают купить подсказки. Хитрые люди сперва покупают их, читают и рестартят миссию. Так неинтересно. Но если вы пользуетесь этим солюшном, подсказки вам покупать ни к чему. Кстати, в них вообще-то довольно мало полезной информации.

Фрукты-овощи



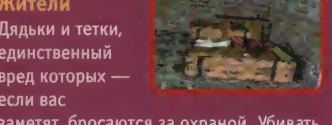
Во многих миссиях по ходу дела будет встречаться ЕДА. Единственный тип ЕДЫ, который оказался действенным, — загадочные лиловые фрукты, впервые наблюдаемые в миссии Escape! — они восстанавливают здоровье на одну фишечку. Остальную ЕДУ съесть можно, смачно хрумкнув, но никакого эффекта от этого замечено не было.

Драгоценности



Всякие золотые фишки (включая золотые бутылки, молотки и подсвечники) надо собирать, на то мы и воры. Главное, иметь меткий глаз и вовремя отличать золотые предметы от незолотых.





Жители
Дядьки и тетки, единственный вред которых — если вас заметят, бросаются за охраной. Убивать не стоит, лучше старательно обходить или, в крайнем случае, бить дубиной.

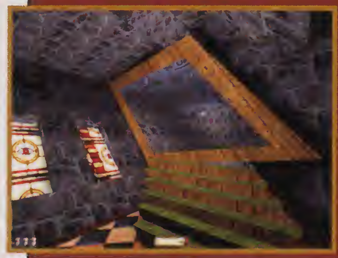
Частные охранники
Встречаются в первых миссиях и охраняют местных авторитетов. Вооружены обычно мечами и в некоторых случаях луками. Относительно легко убиваются даже в ближнем бою, если поодиночке, со спины снимаются одной стрелой или вырубаются дубиной. В целом не слишком опасные и умные ребята.

Хаммериты
Хаммеритов легко узнать по походке и по одежде, а также по устрашающего вида киянке в руке. Дерутся зверски и вообще мужики весьма крепкие, по каковой причине не рекомендуется общаться с ними лицом к лицу на близком расстоянии. Со спины не всегда, но все же снимаются одной стрелой (в расслабленном состоянии). Ну, или дубиной их, дубиной.

Хаммеритовы священники
Встречаются редко, но бить их надо быстро и усиленно. Умеют стрелять огненными молотами, попадание каковых очень портит здоровье. Как и все хаммериты, священники — крепкие мужики, которых в ближнем бою победить довольно-таки непросто.

Мелкие пауки
Ничего особенного про этих тварей сказать нельзя. Маленькие, юркие, трудноубиваемые — лучше просто убегать от них подальше. Первую партию можно встретить уже в первой миссии.





Домик Константина — самое безумное место в игре. И эта кривая лестница — только цветочки. Вообще побродить по этим странным интерьерам интересно, но уж больно тут много охраны.



Сей интерьер явный признак того, что вы на верном пути к константинскому мечу. Наверх, в коридор, и налево.



Вон он, меч, наверху болтается. А над ним — устройство загадочное, которое можно вырубить с помощью огненной стрелы снизу.

о чем не жалею и вам советую попробовать: подсказывать ничего не буду, но этот способ проникновения внутрь изрядно отдает эдаким варгеймом, тут много стратегии и хитрых приемчиков. Попробуйте, убедитесь сами. Экспертам, впрочем, нельзя никого убивать, так что единственный путь внутрь лежит через балкон с левой стороны дома: рядом есть деревянные брусы, в которые легко можно воткнуть веревочную стрелу.

На второй этаж выйти все равно не сможете, поэтому спускайтесь. Внизу очень много охраны, но зато это единственный нормальный участок дома, а посему настоятельно советую всех тут переглушить (кроме товарищей и центрального входа) и все ценности собрать.

Выходов наверх с первого этажа целая куча: две лестницы по бокам, центральная лестница, дверь в потолке над столом в западной части дома, а также пара-тройка выходов из сада. Я бы советовал начать с похода за мечом, это несложно и достаточно быстро, кроме того, если следовать моим советам, можно просто обойти весь второй этаж (не экспертам там, строго говоря, делать нечего). После этого спокойно занимайтесь сбором хабара до нужной отметки (или сколько хочется) и выходите на тот же самый балкон. На втором этаже старайтесь все время перемещаться на корточках, тут много ловушек и неприятностей, которые вам в таком положении не страшны.

Теперь как искать цели.

Сержантские советы...

КАК БОРОТЬСЯ С АНДЕДАМИ

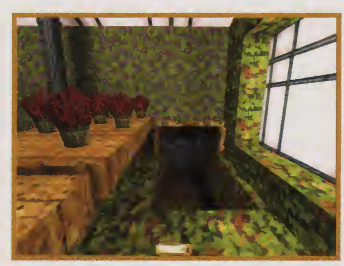
Способ пятый: знакомство андедов с живчиками-врагами. Обычно в результате побеждают андеды, а вы избавляетесь от лишних врагов, но не всегда: молоты хаммеритов, например, помогают им в борьбе с нежитью. А нежити все равно, кого убивать — вас или какого другого живчика.

Constantine's Sword

Находится на третьем этаже домика, в большом высоком круглом зале, где в середине стоит пьедестал, над ним висят в воздухе огромные кольца, а внутри в цветном тумане болтается в подвешенном магическим образом состоянии сам меч. Проникнуть сюда можно из сада. В западной его части коридорчик заканчивается тупиком с дверью в потолке. В двери виден витраж с деревянной рамой, в которую надо всадить стрелу (поднявшись наверх, закройте дверь, а стрелу заберите), а затем с помощью еще одной стрелы, воткнутой еще выше в стоящую боком мебель в комнате, вы окажетесь на третьем этаже. Дальше исследуйте ближайшие окрестности, где вы оказались: меч где-то рядом. Точное направление указать не могу, но ориентиром может служить эдакий перекресток кучи дорожек в разные стороны (в том числе и вверх-вниз), посреди которого с потолка свисает лиана. Заберитесь, погасите три-четыре фонаря в кольцевом коридоре, из которого есть выход в круглый зал с мечом.

Меч из гравитационного устройства можно извлекать двумя способами: классическая школа предлагает идти все выше, и выше, и выше, пока наконец вы не окажетесь с ним на одном уровне и не сможете просто прыгнуть на одно из колец и меч тяпнуть. Можно идти и еще выше, выше, выше, пока вы не заберетесь на самый верх безумного домика, где стоит собственно устройство, держащее меч в подвешенном состоянии — его просто можно рубануть. Однако в этом случае вам все равно придется прыгать на кольца, чтобы забрать меч с пьедестала внизу.

Но есть и куда более тонкий и спокойный способ забрать меч без визитов в безумные коридоры (осмотреть планировочку тут стоит просто из эстетических соображений, но недолго, потому что уж слишком много наверху охраны, которая все время норовит ходить парами). Дело в том, что разбить устройство, что держит меч, можно и снизу, огненной стрелой. Выберите место, откуда его видно (от входа — слева от пьедестала), и стреляйте. Меч упадет на пьедестал. Кстати, сперва не забудьте угомонить местных охранников. Экспертам надо выманить их в круглый зал и спокойно перебить дубиной в темных местах, а нормальные могут перед выманиванием оборудовать вход в зал миной.



Вот и вход в секретную лабораторию Константина. Тут он хранит компромат на самого себя.



Странные вещи наблюдаются в Константиновом домике. А на этих дорожках, кстати, валяются различные материальные ценности.

2 Наблюдаем меч сбоку. Отсюда можно прыгнуть и тяпнуть его сразу. А можно подняться еще выше...



3 Вот эта непонятного вида штуковина постоянно держит меч в подвешенном состоянии. Ее можно либо расстрелять снизу, либо рубануть сверху.

Для того чтобы на пьедестал залезть, в круглом зале в нише левой стены, недалеко от проема к двум охранникам, добрые дяди услужливо оставили деревянный ящик. Он, в отличие от большинства других ящиков в Thief'е, не бьется. Но его и не надо никуда кидать, а лучше оттащить к стене напротив пьедестала (я тащил его к правой от входа стене), залезть на него и прыгнуть. На пьедестал можно и не залезать, а только схватить меч в полете.

Слышите, сколько там наверху взволнованных мужиков с мечами? Нужно ли с ними общаться? Нет. Посему уходим отсюда, хотя экспертам придется, возможно, посетить наименее охраняемые зоны на предмет лута.

Компрометирующие материалы

Экспертам все равно надо обойти второй этаж и собрать там все ценности (хотя на первом их больше). В одной из комнат, спальне в восточной части дома, рядом с кроватью валяется ключ, который на пестром ковре совершенно незаметен. Найдите его.

Это ключ от двери в теплице, которая, в свою очередь, расположена в восточной части сада. Теплицу охраняет очень неудобный страж, ибо он все время болтается по светлым дорожкам. Но если напасть на него из-за угла, все будет о'кей. Лестница в углу самой дальней теплицы ведет в подвал, отоприте дверь найденным вами ключом, и увидите там «компромат». Чего такого компрометирующего в том, что у Константина большое количество золота, я не знаю. По-моему, записка на втором этаже о том, что «с проникшим в сад мы разобрались, Мастер» — компромат куда больший... И все же, вот оно. Если вы набрали достаточно денег, выбирайтесь, если нет — не забудьте заглянуть в сарай тут же неподалеку, там есть хабара на 200 монет.

The Haunted Cathedral

Снова зомби, жуть и мрак: нас ожидает не самая лучшая и приятная миссия в Thief'е, хотя, благодаря своим сюжетным поворотам, и не самая скучная. Теоретически вам надо найти артефакт Глаз в заброшенном хаммеритовском соборе в закупоренной и населенной призраками части города. На деле Глаз вы будете искать на протяжении нескольких миссий, к чему вас приведут походы в этой, шестой. Но на самом-самом деле, главная проблема этой миссии на любом уровне сложности — собрать положенный в соответствии с миссийной задачей размер хабара.

С собой брать: для зомбей — побольше водяных стрел и тройку (в сумме) фляг со святой водой (на большее все равно не хватит стрел, а пару фляг вы найдете и на самом уровне). Как минимум пять штук флэш-бомб, особенно это касается экспертов. Как минимум одну огненную и три веревочные стрелы. Healing potions. Мины брать, пожалуй, не стоит. Подсказку тоже можете не брать, на то мы тут и солюшн пишем.

Итак, что написано в подсказке: там сообщается (как будто мы этого уже сами не обнаружили), что зомби и прочие андеды в равной мере не переносят любые признаки жизни и укокошить стремятся не только вас. Посему их бывает полезно стравить с иными представителями фауны, в том числе разумной, дабы избавить себя от лишних проблем. Вы в этом уже могли убедиться на втором и третьем уровнях игры.

Советов по навигации в заброшенной части города не будет по двум причинам: во-первых, дать их очень непросто из-за весьма запутанной планировки, а во-вторых, вам все равно придется исходить практически весь этот уровень для сбора материальных ценностей. Тем не менее давайте договоримся насчет эдакого центра этой миссии: улицы в центральной южной части города, где имеются два кабака с вывесками друг напротив друга, мост в северном направлении (от которого налево идет спуск вниз к подъемному мосту) и небольшая площадь на востоке, за которой вскорости можно обнаружить другой мост.

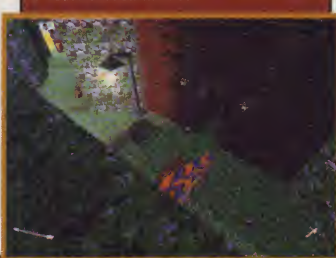


Вон он, Глаз. Слова говорит. Жаль, нельзя в окно залезть, придется кучу ненужных дел провернуть...

Главное — найдите два кабака. Вокруг них бродит два зомбийных патруля. Здесь вам предстоит пройти не раз, и отсюда я буду отталкиваться в подсказках.

Заброшенная часть города, как вы вскоре заметите, весьма темна, но это поправимо, если включить

Площадь Двух Кабаков, вид сверху. У нас за спиной — дверь, ведущая к могиле watchman'а.





Такие вот аппараты контролируют освещение в заброшенных районах.

Экспертам — туда. Там домик, в котором спрятан Serpentyle Torc.



Враги

Буррики



Милые бронированные зверушки со скверным характером. При встрече изрыгают из себя облако ядовитого желтого газа. Пробить броню им непросто. Если застать их врасплох, то уже после одной обычной стрелы они с паническим визгом принимаются носиться по округе и даже не думают нападать, однако если в таком состоянии они встречаются со спокойными сородичами, то быстро приходят в себя. Иногда вместо визга и паники они от одной стрелы в спину замирают на месте. В любом случае, если первый удар был удачным (метким и неожиданным), добить буррика труда не составит. Второй вариант борьбы — ближний бой с помощью меча, особенно на наклонной поверхности, когда вы стоите ниже буррика. Трупы бурриков таскать нельзя, а соплеменники, обнаружив мертвого товарища, приходят в бешенство. И еще буррики, похоже, обладают обонянием — во всяком случае, они довольно далеко могут за вами забраться из родных пещер.

Зеленые пауки



Главная неприятная особенность пауков — прыгучесть. Иногда они вдруг — бац — и перепрыгивают вам через голову, оказываясь со спины. Лучше всего пауков снимать стрелами издалека, в спокойном состоянии, попаданием в пузо. Ну, и мечом тоже их недолго зарубить.

Красные пауки



Твари Константина, отличающиеся от своих зеленых сородичей умением метать паутину. Если такая сеть попадет на вас, то длительное время вы не сможете двигаться. И, скорее всего, вообще никогда не сможете больше двигаться, если вокруг достаточно других врагов. Красных пауков убивайте в первую очередь. Кстати, заметьте, что паучьи трупы вы тоже не можете таскать, правда, они вроде не возбуждают других врагов. Еще мне как-то на одном из последних уровней привидился черный паук, но, возможно, я принял за такового обычного зеленого.



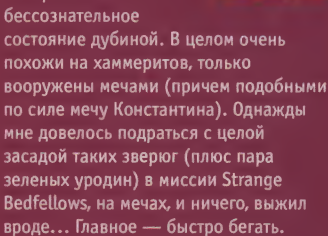
Враги

Огненные элементалы
Опасные оппоненты, так как, во-первых, метают огненные шары, а во-вторых, освещают все вокруг. Убиваются... одной водяной стрелой! Пожалуй, одна из самых забавных тварей в игре. Кстати, обратите внимание, что у огненных элементалов тоже есть перед и зад, хотя их и трудно различить, и задом они не видят. Когда мне пришлось выбираться из Lost City без водяных стрел (после взятия огненного талисмана), то эта их особенность оказалась очень кстати.

Водные элементалы
Ракоподобные существа с клешнями и серой кровью названы таковыми по аналогии с элементалами огненными, ибо появляются в миссии Lost City после взятия талисмана воды. Убиваются стрелами и/или мечом. Лучше стрелять издалека. Бить дубиной не пробовал. Трупы таскать нельзя.

Голубые водные элементалы
Встречены были только на последней миссии, отличия от обычных, кроме внешнего, не выявлено. Видимо, эти ребята чуток посильнее, но я просто постарался избежать общения с ними. Трупы не переносятся — на последней миссии это надо учитывать.

Демоны
Несмотря на хвост и адскую сущность, вполне живчики, с красной кровищей внутри, убиваемые мечом/стрелой и повергаемые в бессознательное состояние дубиной. В целом очень похожи на хаммеритов, только вооружены мечами (причем подобными по силе мечу Константина). Однажды мне довелось подраться с целой засадой таких зверюг (плюс пара зеленых уродин) в миссии Strange Bedfellows, на мечах, и ничего, выжил вроде... Главное — быстро бегать.





электричество. В каждом районе есть свой control box, железный ящик с двумя рычажками. «Правильные» прохождения рекомендуют везде включать свет; я бы не посоветовал торопиться с этим. Своей совершенно адской задачей поиска нужного (и довольно большого) количества добычи авторы заставляют все-таки включать свет, однако люди, проходящие миссию на нормальном уровне сложности, могут в принципе без этого обойтись. Экспертам же придется искать контрол-боксы, но все же, прежде чем ими пользоваться, рекомендуется хотя бы осмотреться в потемках, а попутно отстрелить шастающих там садистов: бурриков, пауков, зомбей да привидений. Кстати, и не думайте идти к собору, включив около него освещение — оно, конечно, красиво, но привиденец вас в покое не оставит, а тратить на него флэш-бомбы жалко.



К Киперсам — направо, к Собору — налево. Паука и буррика убили направленные на них зомбики.



Вот они, пьедестал и статуя, о которых говорил Глаз («Встань на пьедессстал и зажжги ссссстатую»).

Не спешите сразу добраться до собора. Спокойно бродите по округам, собирайте ценности, все равно придется добирать их до нужного количества после того, как все остальные задачи миссии будут выполнены. Экспертам настоятельно рекомендуется найти бурриковские пещеры под городом и исследовать их — там добра лежит на сумму около 350 монет, правда, бродит также пара бурриков и один водный элемент.

Заброшенный собор хаммеритов

В конце концов вы найдете и упомянутое выше место с двумя кабаками, и мост неподалеку, вокруг которого тусуется пара-тройка бурриков и один паук, рядом с которым имеется небольшая железная комната с лестницей вниз и контрол-боксом и проход в большое круглое открытое помещение с прудом и островом по центру. Бурриков и пауков лучше всего ликвидировать с помощью бродящих в округе пары зомбей — заведите их сюда, а сами идите исследовать округу. Особенно это касается экспертов, ибо на данном уровне сложности бурриков тут много.

Не включайте контрол-бокс! Идите через мостик, мимо поворота направо к пруду с островом, поворачивайте налево, перебирайтесь через завал и, в конце концов, увидите перед собой лежащий под углом дом и услышите где-то справа знакомые бурриковские звучки. Залезайте в дом (если вы не включили освещение, он темный — так и надо), у него нет крыши, поэтому прекрасно видна спина буррика, которого отсюда можно запугать одной стрелой и добить еще парой или мечом. Выпрыгивайте и идите прямо, прямо, прямо (то есть не сворачивайте с этой дороги), и вы наконец-то увидите ворота храма и бродящего вокруг них привиденца. Если света нет, то вы легко пройдете мимо него (кстати, напротив ворот в тупике лежит немного хабара) и поднимитесь к храму. Туда вам попасть до девятой миссии не судьба, но сейчас вы можете обойти храм справа, дойти до возвышений в углу, вскарабкаться на них и выслушать, что вам имеет сообщить Глаз.

Сообщение Глаза

Поскольку понять это даже при неплохом знании английского с первого раза непросто, вот примерная расшифровка: Аааа, уууу, мушшык какой мошшшный пришшшел. Однако киперсссы заперли ссссобор, и только они зззнают, как сюда проникнуть. Всссстань на пьедессстал и высссстрели огненной сссстрелой в ссстатую напротив, дверка-то и откроетсссся. Только тогда узнаешшшшшь сссекрет талисссманов.

Выполнение глазных инструкций — поиски Хранителей

Пьедестал — это железная платформа в виде замочной скважины, находящаяся на острове посреди прудика, к которому можно попасть, если повернуть сразу после моста с контрол-боксом. С помощью веревочной стрелы перебирайтесь на остров, вставайте на пьедестал и стреляйте в статую, откроется проход слева (правый проход открыть, похоже, нельзя никак, я специально зажигал два факела напротив — и ничего).

Войдя в левый проход, вы увидите дверь и два пьедестала, контролирующих ее проходимость. На один надо положить обломки статуй, на другой — встать, и, когда дверь откроется полностью, быстренько в нее юркнуть. Внутри осторожно обойдите заметные на полу ловушки, дойдите до следующей двери, которую либо отомкните (не наступая на плиту перед ней), либо перелезьте через стену с помощью веревочной стрелы. Внутри в двух комнатах читайте тексты и собирайте добро. Каменный ключ лежит именно здесь, и, взяв его, вы выполните одну из задач миссии еще до того, как она будет сформулирована.

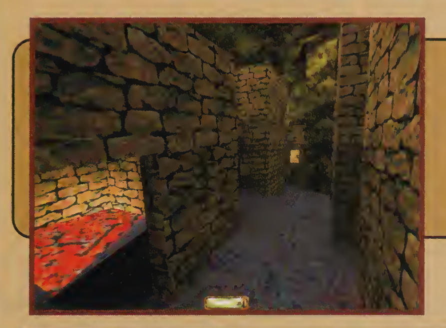
Watchman's Grave

Могила сия находится на задворках одного из двух уже упомянутых кабаков в центральной южной части города, а точнее расположенного севернее. Во-первых, не включайте там свет — так проще. Чтобы туда попасть, надо забраться на второй этаж южного соседнего кабака, и из окна запрыгнуть на балкон противоположного дома. Отомкните дверь, пройдите по коридору и окажетесь на некоем открытом пространстве, заполненном деревянными балками. Тут есть и могила, и два паука. Если включить свет, они вас заметят, если нет — вы с ними с обоими без труда расправитесь.

Serpentyle Torc

От площади Двух Кабаков перейдите через мост, спуститесь налево и посмотрите наверх. Помимо стоящего вертикально моста, увидите также дверной проем наверху. Вскарабкавшись на пару стен, вы легко до него доберетесь. Идите сквозь, спрыгивайте, пока не увидите перед собой шикарный домик. Ключ от парадной двери лежит под ковриком. Прежде чем ломиться внутрь знайте: там вас ждут два скелетозных воина, которых нормальные люди до девятой миссии не увидят. Будьте осторожны: иногда они ходят вместе, тут лучше подождать, пока они разделятся. Особо на пополнение кармана от обнаружения Serpentyle Torc не надейтесь: эта штуковина тянет всего на 350 монет, так что искать вам еще добра предстоит немало. Просто бродите по округе, зажигайте везде свет — ценности разбросаны по темным углам да закоулкам...

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ

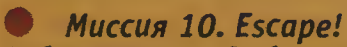




Миссия 7. The Lost City
Берите МНОГО водяных стрел! Вход под мостиком, примените каменный ключ. Стравливайте бурриков и огненных элементалов. Чтобы найти водный талисман, надо забраться на один из мелких квадратных домиков в «спальном районе» и прыгать по крышам. Огненный талисман можно найти только после водного; в одной из комнат водного храма надо найти ручку от девайса. После взятия талисмана местность наполняется соответствующими ему элементалами, берегите водные стрелы. Дыру в лестнице можно обойти по карнизу и использовать веревочную стрелу.



Миссия 8. Undercover
Хотя хаммериты и относятся к вам благосклонно, прежде чем воровать талисманы, перебейте ВСЕХ и перетаскайте в укромные места. Иначе потом поднимется тревога, и они будут бегать за вами по всему городу. Некоторые комнаты помечены красными перевернутыми молотками — туда вам официально нельзя, входите, пока никто не смотрит. Помеченная таким образом комната в библиотеке содержит информацию о том, как забрать талисманы. Кухня раньше была в подвале, там же и кнопка. Упомянутое дерево - одно из деревьев в саду, ищите. Читать молитву надо, наведя взор на стену над талисманами, иначе не прочтется.



Миссия 9. Return to the Cathedral
Берите с собой МНОГО флэш-бомб! Глаз можно взять быстро и легко. После этого найдите удобную платформу, где вас будет видно всей нежити внизу, но они не смогут зайти вам за спину. Закидайте нежить флэш-бомбами, таким образом вы сделаете сам собор безопаснейшим местом в миссии. Не забудьте включить механизмы в подвале. Rosary находится в комнате, из окна которой виден фонтан в садике. Здание — St. Yora, дальше по компасу, от окна остался только проем в стене, rosary — в ящике. Святой символ (молот, конечно!) можно сделать в St. Tennor's. Книга — в библиотеке (St. Vale) наверху. Свеча находится позади St. Tennor's (выходить надо через здакий конвейер со второго этажа), на крыше сарая. Освятить молот можно в башне в St. Jenel's. Ключ от кладбища — в сундуке в подвале St. Jenel's. Armory — наверху, в колокольне собора, за запертой дверью. Положите бомбу у ворот и стреляйте в нее огненной стрелой.



Миссия 10. Escape!
Соберите свое добро первым делом! Избегайте встреч с лягушками. На этом уровне вся сложность — во врагах. Выйти можно либо через знакомый балкон, либо через центральный вход. В последнем случае вам ОЧЕНЬ пригодится комната в восточной части первого этажа, с окошком, из которого виден (и простреливается!) коридор перед выходом. Изведите тут весь запас газовых стрел и бегите быстро-быстро.



Миссия 11. Strange Bedfellows
Вход в подземелья — в соборе, внутри алтаря. Сперва обойдите нижние этажи на предмет стрел и оружия. В большом овальном провале, внизу, есть окошко, через которое можно пообщаться с хаммеритами, они дадут карту и ключ. Труп high priest'а лежит в конце подземного потока, там же еще одно окошко к хаммеритам, в которое надо будет показать труп, чтобы закончить миссию. Врагов тут много!



Миссия 12. Into the Maw of Chaos
Очень простая миссия. Враги идут навстречу, в мир. Прячьтесь от них в тенях и бредите по коридорам. Не спускайтесь в странного вида красные пещеры — отсюда нельзя выбраться назад (развилка в снежном зале с голубыми кристаллами, к которым не надо близко подходить). Хватайте глаз, не обращая внимания на Константина, и прячьтесь в другой темноте (не в той же, откуда вы прибыли, ибо там больше не темнота). Константин быстро успокаивается и продолжает ритуал — наблюдайте и расслабляйтесь.

Враги

Зеленые уродины



Страшное дело. Убиваются долго и муторно. Пуляются мухами в большом количестве. Труп таскать нельзя. Лучшее средство борьбы с этими тварями — газовые стрелы, сразу их вырубающие. Если одну из них убить, она может перед смертью родить из себя пару злобных лягушек-камикадзе.

Злобные лягушки-камикадзе

Мелкие прыгучие твари. Убить их очень сложно как раз из-за прыгучести: когда они вас не видят, то не сидят на месте, а как заметят вас, замирают и ждут. Если вы достанете лук, лягушка быстро двигается в вашу сторону. В итоге норовят прыгнуть вам на голову и взорваться. Лучше всего избегайте этих гадин и учтите, что они, если вас заметят, будут повсюду вас преследовать, пока не догонят и не взорвутся.

Зомбики



Нежить недобрая. Главный плюс зомбей — передвигаются медленно и от них всегда можно смыться. Главный минус — почти полное равнодушие к дубинке. Если рубануть зомбя со спины мечом Константина, он обычно падает и лежит до тех пор, пока вы на него не наступите и снова не вернете к жизни.

Скелеты-воины



Еще одна нежить, бывшая в прошлой жизни воином-хаммеритом. Бегают с мощными мечами и убить их в ближнем бою, ну, ОЧЕНЬ сложно. Но можно рубануть мечом со спины, действует безотказно. Святая вода на них, похоже, не действует. Трупы перетаскиваются.

Привидения



Метают какие-то снаряды. Убиваются только флэш-бомбами. Главный плюс привидений — их мало, а при смерти они исчезают, не оставляя следа. Избегайте их и не попадайтесь им на глаза. И учтите, что не все привидения в Thief'е — ваши враги. Ну, вернее, не совсем все. Еще вернее, есть один «правильный» привиденец.



MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немеряно денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

ACTION

Centipede 3D

Можно отредактировать файл в игровой директории, внутри директории **CHARS**, файл **CENTI.CHR**. В конце имеется строка **FIRSTINVENTORY=**. Если заменить число на **999**, можно получить 999 выстрелов всех «специальных» оружий.



Чуть ниже строка **HITPOINTS=**. Если заменить **1** на **0**, ваш герой станет бессмертным.

Наконец, есть параметры командной строки. Пользоваться ими надо осторожно, ибо работают они не всегда.

-2 — играть вдвоем за одним компьютером;
-w — использовать джойстик Wingman Extreme;
-g — использовать джойстик GCI flight controller на порту COM2;
-g1 — то же на COM1;
-L <имя файла> — загрузить указанный файл .lvl. Эта опция работает, но вы не сможете по окончании уровня перейти на следующий. Кроме того, будет записываться файл с вашими похождениями, аналогично опции -r. Файлы уровней, которые можно использовать с этой опцией:
c0l3.lvl, c0l5.lvl, c0l6.lvl, c0l7.lvl, c0l8.lvl, c0l9.lvl c1l0.lvl, c1l1.lvl, c1l2.lvl, c1l3.lvl, c1l4.lvl, c1l5.lvl c2l0.lvl, c2l1.lvl, c2l2.lvl, c2l3.lvl, c2l4.lvl, c2l5.lvl c3l0.lvl, c3l1.lvl, c3l2.lvl, c3l3.lvl, c3l4.lvl, c3l5.lvl c4l0.lvl, c4l1.lvl, c4l2.lvl, c4l3.lvl, c4l4.lvl, c4l5.lvl
-V — работать в режиме 640x480, на VESA;
-B — использовать «нулевой» графический ускоритель для замера скорости;
-X — использовать DirectX5 для output device;
-r — вести запись игры в файл record.dat;
-p <имя_демо> — единожды проиграть демку;
-S — космические сражения;
-O — космические сражения; с Боссом
-? — клавиатурная раскладка;
-s # — в несколько раз ускорить игру;
-M <mode> — установить разрешение <mode> (320x200, 320x240 и т. д.):
-H — насильно установить режим high color.

Escape: Or Die Trying (ODT)

Подтверждением удачного набора кода будет звуковой сигнал типа «Жжжзмыг». Набирать в главном меню:



LACRIMOSA — после выбора персонажа и уровня сложности перед игрой появится дополнительная менюшка с выбором уровня и сегмента;
SOPHIA — софия как дополнительный персонаж, который можно выбрать;
KARMA — то же, но касательно Кармы (тетя Карма приехала);
Набирать во время игры, в режиме паузы:
XUL — энергия;
BOZ — мана;
JBB — полная зарядка всех оружий;
MATH — подзарядка (неполная);
GRABO — armor, Weapon и Spirit будут подняты малость;
MUMU — experience на полную катушку;
ALEX — даешь 50 жизней;
RIK — все заклинания;
VINCE — по звезде на каждое добытое заклинание;
CACHOU — полный джентльменский набор вышеперечисленных радостей жизни;
BAR — шоколад;
BIRDY — тайный код;
ODT — звуковой сигнал.

СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

NHL'99

Вы можете создать игрока с максимальными характеристиками. Для этого в меню создания игрока надо набрать одно из приведенных имен и кликнуть **Check** в ответ на сообщение о наличии такого игрока в базе данных. Вот имена:

Dave Warfield, Funky Swadling
Cory Yip, Bryce Cochrane
John Rix, Jeff Dyck
Trent Shumay, Jeff Mair
Paul Martin, Andy Harris
Chris Deas, Lance Wall
Mark Lesser, Hong Chin
Trent Shumay, Bruce McMillan

Следующие коды надо набирать во время игры:
MANTIS — удлиненные руки-ноги;
NHLKIDS — укороченные руки-ноги;
HOMEGOAL — гол в пользу принимающей команды;
AWAYGOAL — гол в пользу гостей;
PENALTY — нарушение;
INJURY — облом ног и рук;
ZAMBO — замбони (очистительная машина) на лед. Жаль только, что машина физически прозрачна;
VICTORY — салют на трибунах;
FLASH — вспышки фотокамер;
SPOTS — включает spotlights перед игрой;
CHECK — все игроки автоматически рушат друг друга на лед при малейшем соприкосновении;
GRAB — то же, что и CHECK, но на сей раз будет задержка клюшки.

После забитого гола вы можете сами выбрать, что будет кричать ликующий мужик. Для этого нажмите кнопку 4. Нажимайте ее до тех пор, пока игрок не закричит так, как вам нравится. После этого удерживайте кнопку для продолжительного восторга.

Наконец, в главном меню ткнитесь в EXIT, выберите титры (Credits) и Programming, после чего можно набирать такие коды:
warp9 — значительно ускорит игру;
eaonline — позволит играть через Internet (!);
headbone — большие головы;
buffed — большие игроки;
1999 — видео, которое по идее можно увидеть, выиграв Кубок Стенли;
quicker — все игроки становятся быстрее;
nobody — пустые трибуны;
gulliver — очень высокие вратари;
crankit — позволяет выбирать любое разрешение на 3D-картах.

FIFA Road to the World Cup'98

Поменяйте имя любого игрока на одно из нижеследующих:



eac rocks — режим огромных голов;
johnny atomic — нырок;
dohdohdoh — безумный мяч;
urlofus — невидимые стены по периметру поля;
xplay — режим «горячей картошки»;
footy — глупые движения.

World Cup'98

Тоже меняйте имена игроков, только после введения одного из перечисленных имен поступайте так: жмите ввод, затем нажимайте на кнопку back, чтобы имена не поменялись по-настоящему, затем возвращайтесь в главное меню и жмите Scroll Lock.

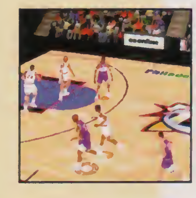


Zico — включить «классический» матч 1982 года;
Hurst — включить «классические» матчи 1982, 1974, 1970 и 1966 годов;
Kenny — огненный шар;
Gabo — большие головы;
Kyle — игроки-скелеты;
Cartman — нырок;
Gonzo — горячая картошка;
Mr Hat — безумный мяч;
Powder — глупые телодвижения;
Neila — режим «чужого».

NBA Live'98

В главном меню ткнитесь в **Rosters**, после чего выберите пункт **Create Custom Team**. Введите одно из приведенных названий, чтобы получить секретную команду, составленную из разработчиков игры:

EA Europals,
Hitmen AllSorts,
Hitmen Coders,
Hitmen Earplugs,
Hitmen Idlers,
Hitmen Pixels,
QA Campers,
QA Dbuggers,
QA Testtubes,
TNT Blasters.



MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



RPG

Return to Krondor



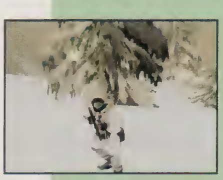
Будем редактировать файл **RTKRONDOR.INI.** В него надо внести такие две строки:
[Console]
Console=1
Когда в игре появляется последний навигационный экран, нажимаем **Alt-C**, чтобы вызвать ту самую консоль. Набираем слово **PYROMANIA**. Нажимаем «ввод» и **Alt-C**, чтобы консоль убрать.
С этим читом ваши маги будут знать все заклинания и кастовать их совершенно бесплатно.

BALDUR'S GATE

Будем редактировать файл **Baldur.ini**. Вам надо прописать внутри раздела **[Game Options]** строку **Cheats=1**. Запускаем игру и вызываем консоль кнопками **Ctrl-Tab**. Этими же кнопками консоль закрывается. Внутри нее можно набирать такие коды:
Cheats:TheGreatGonzo() — вызвать 10 цыплят-убийц на свою сторону;
Cheats:FirstAid() — создать 5 лечебных зелий, 5 антиядных зелий, а также один свиток с заклинанием типа камень-плоть;
Cheats:Midas() — 500 монет;
Cheats:CowKill() — создает заклинание CowKill, если вы стоите около коровы;
Cheats:DrizztAttacks() — создает злобного Дриззта;
Cheats:DrizztDefends() — создает доброго Дриззта;
Cheats:CriticalItems() — собирает все критические (важные) вещи в игре;
Cheats:Hans() — перемещает героя в ближайшее свободное место;
Cheats:ExploreArea() — делает всю карту местности исследованной.

ТАКТИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ

SPEC OPS



Перенесите куда-нибудь файл **savedata.txt** из директории с игрой и получите доступ ко всем миссиям.
Во время миссии жмите кнопки **alt-shift-v**, залезайте в инвентарь, где окажется штука под названием Viewfinder. Выбирайте эту штуку, экран посинеет на некоторое время, рейнджер подпрыгнет, но станет неубиваемым, а часы будут показывать 9:59.

DELTA FORCE

Коды набирать в консоли, которая вызывается кнопкой ` (крайняя слева в верхнем ряду):
iwillsurvive — режим бога;
raindropskeepfallinonmyhead — разрешает вызов артподдержки (5 ударов), можно вводить много раз; **takeittothelimit** — перезарядка оружия;
hitmewithyourbestshot — усиление AI;
closetoyou — загадочный код.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Для ввода кодов, нажмите " (кавычка) во время игры, после чего наберите одно из следующего:
avatargod — неубиваемость выбранного персонажа;
teamgod — режим бога для всей команды;
bignoggin — большие головы;
meganoggin — огромные головы;
explore — отменить условия победы (миссия не будет заканчиваться);
turnpunchkick — плоские игроки;
5fingerdiscount — перезарядка;
clodhopper — большие руки-ноги;
nobrainer — выключить AI;
debugkeys — режим отладки;
1-900 — тяжелое дыхание;
stumpy — деформация персонажей;
silentbutdeadly — попробуйте сами.
Режим отладки:
Во время игры нажмите ", потом наберите слово **debugkeys**, нажмите «ввод», затем F10, после чего одну из следующих кнопок:
F12 — пропуск уровня;
F7 или **F8** — самоубийство;
F6 — сменить камеру;
, или **/** — управление вращением.

БОЕВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

CARMAGEDDON 2

TILTY — режим пинбола;
WATERSPORT — подводные гонки;
LEMMINGIZE — отупление пешеходов;
STIFFSPASMS — зомби-мутанты;
WOTATWATAMI — скользкие шины;
SMARTBASTARD — гонке — конец;
MRMAINWARING — паникующие пешеходы;
BIGDANGLE — мутанты с хвостами;
WETWET — добавка денег;
TINGTING — бесплатные починки;
STOPSNATCH — переключатель времени;
MOONINGMINNIE — лунная гравитация;
CLINTONCO — гонки хот-род (машины с огромными колесами);
FASTBAST — суперскоростные пешеходы;
STICKYTYRES — карабканье на стены;
GOODHEAD — пешеходы со странными головами;
EVENINGOCCIFER — пьяное вождение;
TIMMYTITTY — добавка времени;
ZAZAZ — уничтожитель пешеходов;
POWPOW — репульсификатор оппонентов;
FRYFRY — у пешеходов появятся огнеметы.

STRATOSPHERE



Во время миссии нажмите «ввод» и в появившемся окне сообщений наберите:
@MISTER FREEZE SAYS STOP — остановить управляемые компьютером крепости;
@SHOW ME THE RESOURCE — все floatstone увеличиваются на 50 000;
@GIVE ME THE ROCK — запас камней больше на 50 000;
@MORE ORE FOR LESS — то же с запасом руды;
@MORE GREEN FOR ME — то же с кристаллами;
@TALL TOWERS — увеличить размер командного центра;
@TECNO FREAKS — поднять уровень наук;
@I GOT MY XRAY SPELLS — радар;
@I GOTTA SEE MORE — уменьшить масштаб на радаре;
@GIVE ME A CLOSEUP — увеличить масштаб на радаре;
@WEASEL WEASEL WEASEL — победить в миссии;
@I WANT TO LOSE NOW — проиграть миссию;
@WAS THAT A MOUNTAIN — суперверсия брони mountain;
@BOMBS MAY FALL — суперверсия брони projectile;
@OTHER FORTS MAY RAM — суперверсия брони форта;
@ROCKETS RED GLARE — super projectile damage;
@BAA RAM EUE — super fort damage;
@ELECTRONS ARE FLOWING — суперэнергия;
@BAM BAM BAM — суперметкость;
@WHOOSH BY THEM ALL — суперскорость;
@BANDAGE ME QUICK — скоростной ремонт;
@BUILD ME A SHAKE — скоростное строительство;
@ARMORED BLUE — суперщиты;
@NOW YOU SEE ME — суперневидимость;
@NO ONE CAN TOUCH ME — суперкокон;
@SILVER BULLET — суперденьги;
@LOCK ON TARGET — необычайная установка наведения;
@HOME ON THE RANGE — устрашающий range booster;
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES — суперобсерватория;
@WHERE'S THE BEEF? — суперкорова.

ARMORED FIST 2



(Коды действуют только в версии 1.03 и не работают в мультиплеере.)
Ctrl-F12 — показывает большую карту;
Alt-Shift-R — дает вам максимальное количество аммуниции;
Alt-Shift-D — ремонтирует танк;
Alt-Shift-I — делает ваш танк неубиваемым.

РОЖДЕНИЕ РОДЖЕРА ВИЛКО

Юрий Травников

У Роджера Вилко уникальная судьба. Уникальная с самого рождения. Начнем с того, что родился он дважды. Первая дата его рождения точно неизвестна. Только год — 1986-й. Место рождения тоже уникально. Роджер родился в голове. Да-да, именно в голове! В чьей именно, тоже историческая загадка. Известно лишь то, что пара парней с Андромеды, с хорошими американскими именами — Скотт Мерфи и Марк Кроув предложили Роджера, пока еще в довольно зачаточном состоянии, для дальнейшего развития и становления в стены такого мало похожего на инкубатор заведения, как компания Sierra. Почему туда? Ответ прост. Они там и работали. Дизайнерами. А еще потому, что молодая тогда, пятилетняя Sierra единственная на тот момент обладала технологией, позволяющей создать игру, задуманную сценаристами. Остальные компании, занимавшиеся тогда компьютерными играми, и близко не подобрались к компилятору, подобному сиерровскому AGI.

SIERRA — родина сло... квестов

Необходимо некоторое пояснение. SQ — вовсе не первое квестовое творение Sierra. Первым был, если мне не изменяет память, King's Quest, позднее также превратившийся в сериал. В Sierra всегда, с самого ее основания, с особой любовью и тщанием подходили к адвенчурной тематике. Будучи родителем жанра, компания выпустила в свет огромное количество разнообразных квестов. Вот только некоторые из них — мультипликационные Leisure Suit Larry, Kings Quest, видео Phantasmagoria, Urban Runner и Gabriel Knight. Знакомо?

РОЖДЕНИЕ РОДЖЕРА ВИЛКО (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Президент Sierra On-Line Кен Вильямс идею рассмотрел и ... полностью забраковал. Кену показалось, что смешная (не могу использовать слово «юмористическая», у меня от него юмор начисто отмирает) научно-фантастическая игра продаваться не будет. Но дизайнеры не сдались — сказалась андромедянская закалка, и в свое свободное время друзья на свой страх и риск создали первые четыре комнаты будущего мегахита. Мистер Вильямс посмотрел и дал добро на дальнейшие действия. Вот так все и началось. В том же, 1986 году, компьютерный мир погрузился в космическое приключение. В Space Quest.

И Роджер Вилко родился во второй раз. Когда?.. Еще не родился! То есть он родился или родится (так и запутаться недолго) в далеком будущем. Когда человечество освоит Вселенную настолько же хорошо, насколько мы сегодня освоили родную планету. С равной степенью загаженности (к ней мы еще вернемся).

Роджер – уборщик. И о нем, и о его приключениях созданы и сыграны ШЕСТЬ игр, любимые бесчисленными фанатами!

Может быть, кто-то не знает, что же такого интересного бывает в жизни уборщика, да и какие у него могут быть, собственно, приключения, тогда добавлю: КОСМИЧЕСКИЙ уборщик. Нет, не то, чтобы его работа подразумевала под собой вычищение космического пространства, Роджер всего-навсего уборщик на космическом корабле, и к тому же уборщик второго класса.

СПЕЙС КВЕСТ

Иван Шаров

Прорыв

Сейчас, во времена Unreal и Incomming, с их высочайшими графическими показателями и настолько же заоблачными требованиями к железу, когда существуют интерактивные художественные фильмы, подобные Blade Runner и иже с ним, трудно оценить по достоинству тот, самый первый Space Quest — The Sarien Encounter. Но тогда, в 1986-м, появление этой адвенчуры как громом поразило компьютерную общественность. Более того, по скромным заявлениям сиерровцев, все остальные издатели-разработчики попросту лишились дара речи. Только вдумайтесь: полностью анимированный, с музыкой и текстом, играбельный и сегодня квест с легкостью шел на XTшке с просто-напросто анекдотичными минимальными требованиями: частота процессора 4МГц, 256Кбайт оперативки и EGA-монитор о шестнадцати цветах! Инсталляшка с легкостью помещалась на двух пятидюймовых флопах. И, по-моему, мне так ни разу и не захотелось отключить музыкальное сопровождение PC-спикера, а это для меня нонсенс.

Первые три части SQ были выдержаны в классической для того времени манере. Перемещение по игровым экранам осуществлялось «стрелочками», а внизу имелась командная строка, в которую вручную набирались команды для вашего героя. Сейчас подобное представить уже довольно сложно, но ведь играл народ, еще как играл! К четвертой части мир изменился — игра обрела привычный нам квестовый интерфейс и поддержку VGA-графики. Успех нововведения был настолько ошеломительным, что Sierra тут же выпустила римейк SQ1, со всеми новомодными прибамбасами. Теперь даже люди с минимальными познаниями в английском языке смогли гонять Роджера по ставшей уже культовой игровой вселенной.

Отмазка

Да что я вам тут рассказываю. Есть же у меня человек, совсем неподалеку, прямо, можно сказать, под боком, рядышком сидит. Если я, допустим, ЛЮБИТЕЛЬ SQ, то Иван — настоящий ПРОФИ. Он их все переиграл, и не один раз (по секрету добавлю, что И.Ш. — не просто профи, он маньяк-профи).
Бездны его познаний воистину необъятны, а Роджер для него давно уже стал если не лучшим другом, то уж точно любимой игрушкой. И.Ш. даже называет его по своему, по простому — Вилкой...
Вот сейчас дотяну клавиатуру до Шарова, пусть дальше он излагает.

Space Quest, как много в этом звуке... Банально, но очень точно. О, Space Quest!.. Великая игрушка, давшая русскому языку новое слово «квест» и новое значение давно знакомого названия кухонного прибора. Некоторые несознательные элементы думают, что слово «квест» появилось из King's Quest'a, но это неправда, SQ был в СССР куда популярней, что неудивительно: похождения бравого пролетарского дворника-спасителя Вселенной нашему, воспитанному на советской научной фантастике, а не буржуйской фэнтези, народу были ближе, чем королевские поиски атрибутов феодальной власти.

Space Quest]I[(а его название надо писать именно так, с квадратными скобками, это «тройка») был первой настоящей компьютерной игрой, с которой довелось столкнуться вашему покорному слуге. Нет, конечно, были игры и до него — «Репка», например, на БК-0011, какие-то невнятные аркадки, «Принц Персии» опять же, «Колумнс». Но разве ж то были настоящие игры? Нет! То были так, развлекаловки маловнятные. (Несогласный *я*, Prince of Persia народ тоже любил. — *Прим. отв. ред.*) А SQ 3 на шести дискетах (это ж скока многа!!!), с крутейшей егэшной графикой, с прилипчивой музычкой (там-там-там-тарарарам! Тарарарам-тарарарам-тарарарам!), с текстовым вводом (школа-то специальная, с преподаванием ряда предметов, так что есть где выпендриться), а главное, в которую можно было спокойно играть вмногером за одним-единственным на всю школу компьютером, старенькой двушкой. Конечно, несознательные элементы пытались пробиться сквозь плотную стену спин школьных компьютерных гуру, а по совместительству квестоманов, к ЭВМе и запустить там какой-нибудь несознательный «Арканоид». Но сделать это им, как правило, не удавалось, и потому приходилось им учиться сложной науке информатике, в то время как мы (гуру), все это давно иссле-



Вот таким был Роджер Вилко, сразу после первого своего рождения. Вполне жизнерадостный блондин. Космический корабль «Аркада» не блистал наворотами, но ведь летал же… До того, как с ним не приключился KABOOM. А кто виноват? Да тот, кто Роджера не успел спасти — нерадивый геймер.



довавшие, решали куда более актуальные, чем рисование кубиков в Басике, проблемы спасения Галактики вообще и Двух Парней с Андромеды в частности.

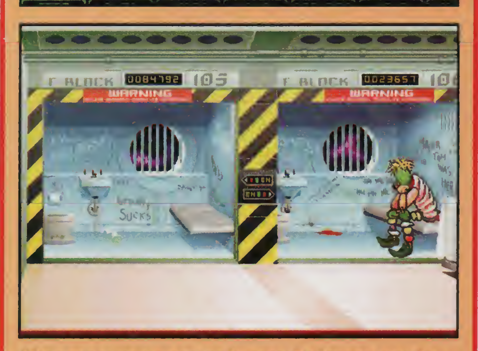
Потом были SQ 1, SQ 2, «Ларри» всякие (хорошо, учительница информатики в английском была не сильна, и посему не напрягалась, когда ее подопечные на уроке тщательно набивали на кнопках школьной ЭВМы фразы типа f#@k girl), потом школа кончилась, началась усердная работа техником в Третьяковке, и как раз подвалили четвертая и пятая серии любимой игрушки. Коллега по отделу однажды обратил мое внимание на то, что я постоянно напеваю незатейливый мотивчик (там-там-там-тарарарам...). Но что делать! Игра такая!

Какая советская научно-исследовательская контора не претерпела визита Роджера Вилки? Да, некоторые задвинутые научные деятели-юниксоиды игрались в текстовые игры уже давно (известно, например, что работа целого научного отдела Курчатника была однажды в течение недели направлена на решение проблемы, как помочь королю Артуру залезть на лошадь), но везде, где появлялось новое, мелко-настольное чудо техники типа IBM PC, вместе с ним прибывал и жизнерадостный пролетарий с кухонной фамилией. И это тем более удивительно, что для прохождения первых трех серий игры требуется достаточно неплохое владение английским языком — ничего, специально для этой цели в конторах заводились словари, и масса программистов и электронщиков до сих пор забывают ставить предлоги после глагола look. Пожалуй, я не сильно отойду от истины, если скажу, что Space Quest в советской стране времен начала коллапса занимал второе место по популярности (после «Тетриса», конечно, и перед «Арканоидом — местью Доха»). Кто-то, конечно, начнет вспоминать разные добрые игры, которые временами появлялись на сцене и перебивали космическо-квестовую популярность (тот же «Принц Персии», King's Bounty, SimCity), но эта популярность была временной — и теперь вон поди спроси народ, кто вспомнит ту же King's Bounty? Только ветераны. А SQ и Роджера Вилку, даже несмотря на то, что серия ныне закрыта, знают все.

И вот о грустном. Да, Роджер Вилка ушел с экранов. Навсегда? Вряд ли. Есть у меня надежда, что разум в итоге восторжествует, и пролетарий со шваброй вновь отправится чистить просторы галактик. Может, под маркой совсем другой фирмы, а может, и сама Sierra удосужится свою ошибку исправить (ведь вышла же пятая часть Quest for Glory, серии, закрытой на три года раньше SQ). Но я уверен: так или иначе Вилка вернется. А пока он жив в наших сердцах!







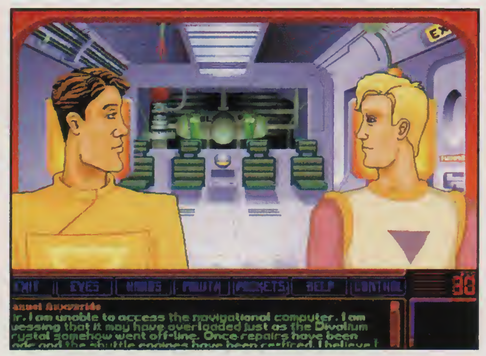
Что только не приходилось Роджеру придумывать, чтобы выпутаться из заморочек, в которые мы, геймеры, его загоняли. Например, для того чтбы выбраться из тюрьмы, Роджеру даже пришлось поменяться местами с собственным обедом.

Space Quest I: The Sarien Encounter (1985)

Начиналось все так: Роджер Вилка, тогда еще не великий космический герой, а простой уборщик на звездолете, заснул в своем ма-а-а-аленьком чуланчике среди швабр. А проснувшись, обнаружил, что произошли две весьма неприятные вещи: во-первых, звездолет взяли на абордаж недобрые сариены, попутно перебив почти всех его обитателей, а во-вторых, что сам он, Вилка, больше не может распоряжаться собой, а делает это кто-то неведомый путем ввода команд на далекой клавиатуре. Пить меньше надо, подумал Вилка, но было уже поздно: отныне и на целых шесть серий, не считая римейков, он станет Галактическим Героем и будет управляться кем-то неизвестно откуда, лишь в промежутках между подвигами имея возможность побыть самим собой.

Собственно, неприятность в первой серии игры была вот какая: сариены возжелали заполучить устройство типа Космический Генератор, для чего и украли его со звездолета, где тихо убирался наш герой. Естественно, добрые ксенонцы (а именно с этой далекой планеты, Ксенона, родом Вилка) собирались с помощью Генератора установить мир во всем мире, атом направить на службу добра и прогресса и т.д. А недобрые сариены во главе с еще более недобрым дядькой Вохаулом намеревались с помощью Генератора, напротив, устроить войну во всей войне и мирный атом превратить в немирный. Чему Вилка мешать и должен.

Замечу, что SQ1 был почти в ноль слизан бравыми Парнями с Андромеды с одной из классических игр легендарной Infocom и Стива Мерецки, Planetfall. Роджер смывается с корабля на спасательной шлюпке, которая падает на некую планету, где с ним происходят различные события, включая, но не ограничиваясь, походы по пескам и пещерам, поездку на песочном глиссере, посещение кабака с последующими кражей чужого звездолета и нанесением визита недобрым сариенам. Когда появился первый SQ, Planetfall у нас особенно не был известен (да и сейчас тем более), так что принимали его (SQ) на ура, и был он, пожалуй, самым популярным квестом от Sierra (даже Larry был менее известен). Один мой знакомец устраивал в своей конторе чемпионаты по прохождению первого, текстового SQ, на скорость. Позже, в 1990 году, первый SQ переделали с улучшенной VGA-шной графикой и мышко-тыкательным интерфейсом. Неплохая получилась игрушка, хотя классика — это все-таки классика, а римейк — это, как ни крути, римейк.



В космосе очень многие люди страдают от дефицита общения. Роджеру этого не грозит. Для предотвращения бурнотекущей шизофрении, мудрые компьютерщики будущего создали ему голографического помощника-штурмана. (По крайней мере, больше от него никакого толку).

Space Quest][: Vohaul's Revenge (1987)

В конце первой части Вилку долго поздравляли на Ксеноне, трясли руку, дарили цветы и стреляли салютом. А потом забыли, и он снова оказался уборщиком на космическом корабле. Оттуда его однажды похитили недобрые парни в черном под управлением все того же Вохаула, которого мы, вроде как, успешно пристукнули в первой части. Оказывается, стукнуть-то мы его стукнули, да недостукнули, благодаря чему он с мощной системой искусственного жизнеподдержания остался жив и намерен Вилке за все отомстить. Как вы сами понимаете, ничего у него не выйдет. Попутно Вилка в очередной раз спасает родной Ксенон от коварных планов Вохаула — на сей раз недобрый дядька наклонировал рекламных агентов и собирался запрудить ими несчастную планету.

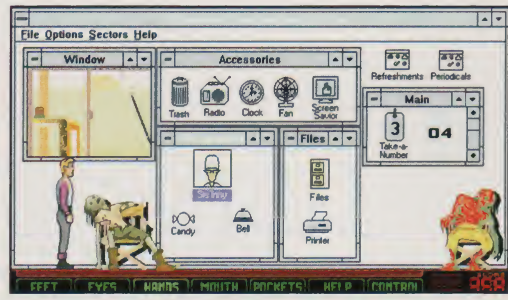
Второй SQ, пожалуй, один из лучших квестов всех времен и народов. Конечно, по нынешним временам он не тянет: помимо совсем уж старой графики, к недостаткам можно отнести обилие возможностей умереть, несколько нелогичных задач и ряд способов «проиграть» игру — сделать что-то такое, после чего закончить ее нормально нельзя. И тем не менее для своего времени это был мощнейший прорыв: качественный сюжет, искрометный юмор и неплохая для своего времени графика делали свое дело.

Space Quest IV: The Time Rippers (1991)

Четвертая серия неизбежно и всячески входит в золотой фонд компьютерных игрушек. Это, пожалуй, лучшая история про Роджера Вилку, хотя по-настоящему понять ее можно только будучи знакомым с первыми тремя сериями. Как и следует из названия, герой наш принимается путешествовать во времени, причем время измеряется в номерах серий Space Quest'a. Снова ему противостоит старина Вохаул, который хитрым способом, включающим временное перемещение, опять живее всех живых, и на сей раз решил окончательно и бесповоротно с Вилкой разобраться.

Таким вот образом Роджера помещают на родной Ксенон времен Space Quest XII, где планета из радостной, процветающей и зеленой превращена в мрачно-красное пепелище с мутантами и уродами, постоянно патрулируемое злыми дядьками из Сиквельной (от слова sequel — продолжение) Полиции. Будучи большим патриотом родины, Роджер решает повернуть время вспять и всячески помешать Вохаулу в осуществлении его коварных планов с изменением времени, поэтому главная задача нашего героя в четвертой серии SQ заключается в том, чтобы в эту самую четвертую серию попасть. А попутно предстоит вдоволь попутешествовать, пообщавшись в SQ 10 со своей собственно весьма недовольной женой, требующей алименты, побывав в SQ 3 и SQ 1 (с их старой доброй EGA-шной графикой и монохромными рокерами в кабаке на желтой планете, которые не прочь наподдать Вилке за его модную VGA-шную раскраску) и много где еще.

Лично мне после SQ 4 было дико интересно посмотреть, как Парни с Андромеды решат ими же созданные сюжетные штуки, когда дело дойдет до истинных Space Quest X и XII. Будут ли они называться так же, как они назывались в SQ 4, действительно ли Вилке придется жениться в SQ 10 на представительнице племени весьма агрессивных амазонок с зеленой планеты, вообще, как все будет решено. Надо сказать, что в пятой серии кое-какие «воспоминания о будущем» присутствуют, но вот дальше... Но Sierra поступила проще: серию закрыли.



Роджер в кошмаре любого компьютерщика — в интерфейсе Win3.xx. По-видимому, тела, уютно расположившиеся в креслах, попросту отложены в результате знаменитой многозадачности. Будь всегда первым, Роджер, и тебе это не грозит!

Space Quest V: The Next Mutation (1993)

Пятая серия — разочарование. Из Парней с Андромеды остался только один, Марк Кроув (художник, а Скотт Мерфи сказал, что больше к SQ руку не приложит, соврал, кстати), делалась, соответственно, пятая серия сиерровским подразделением Dynamix, Вилку зачем-то переодели из традиционной серо-лиловой формы уборщика в красную форму кадета космической академии и, собственно, в эту академию отправили, а сама игрушка была не лишена большого количества багов и глюков.

В Академии Вилка учится управлять космическим уборочным кораблем. Подправив результаты теста, он успешно отправляется в космос на капитанском мостике героического корабля-мусорщика, не забыв, впрочем перед отлетом заметить в одной из полусекретных комнат Академии свою, знакомую по концу четвертой серии жену (не ту, что алименты требовала, а другую — посла далекой звездной системы). Будущая Вилкина жена не случайно прибыла в Академию: Вселенная снова в опасности, и на сей раз злодеи намерены заполонить ее монстрами-блевотниками (puker'ами). Разумеется, Вилка будет с этим бороться и в итоге заполучит в объятия ту самую послиху, несмотря на многочисленные попытки нездоровых элементов помешать ему в деле спасения Галактики (первой, кстати, эту попытку предпримет недобрая железная тетка-робот, коллега железного мужика, имевшегося еще в третьей серии, которая попытается продолжить начатое им и таки содрать с Вилки штраф).

Хотя SQ 5 был и длинный, и, в общем, неплохой, но все же до предыдущей серии он не дотягивал, в частности, юмором — хотя гнусненький стеб на Кубрика и его Космическую Одиссею тут был славный. Видимо, поэтому до шестой серии был довольно значительный перерыв...

Space Quest]I[: Pirates of Pestulon (1989)

Третий SQ имел просто небывалый размер: он поставлялся аж на шести пятидюймовых дискетах (по 360 Кбайт), игрался весьма долго, имел улучшенный интерфейс (на сей раз вместо командной строки, куда надо вводить слова, появлялось окошко, останавливавшее игру и дававшее вам время на написание команды), улучшенную (хотя по-прежнему EGA 320x200x16) графику и рваный сюжет.

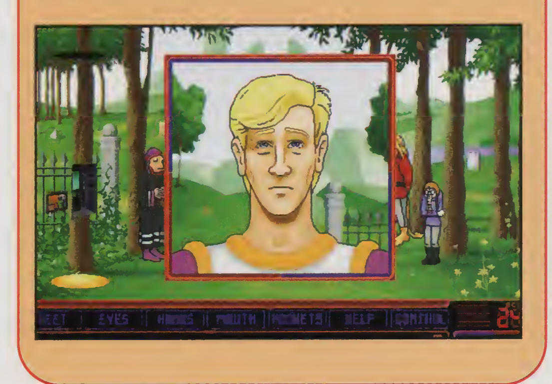
В конце второй серии Вилка в очередной раз спасается на шлюпке после того, как устанавливает частный астероид Вохаула на самоуничтожение. Шлюпку подбирает огромный космический корабль-мусорщик. Соответственно, перед нашим героем стоит задача: из грязи — в князи, то есть из мусора спастись, а попутно совершить очередной какой-нибудь героический поступок. На сей раз таковым будет... спасение Парней с Андромеды, авторов игры, которых держат в заложниках те самые упомянутые в названии Пираты с Пестулона. Притом офисы этих самых Пиратов на этом самом Пестулоне как две капли воды похожи на офисы фирмы Sierra...

Впрочем, сам Вилка о нынешней героической миссии узнает лишь ближе к концу игры, после того как победит игральный аппарат про Звездного Цыпленка, а до того ему приходится участвовать в большом количестве никак не связанных с Пиратами, Пестулоном и Парнями с Андромеды событий, в том числе в борьбе с Железным Дядькой-Роботом, который будет пытаться забрать у Вилки штраф за неоплаченный еще во второй серии свисток.

В далеком будущем спейс-шаттлы превратятся в обыденное средство передвижения. Сродни нынешним автомобилям. И в багажниках у них будет такой же бардак. Быт, елки...



Чувства Роджера близки и понятны любому нормальному человеку. Потеря любимой девушки, девушки, которой он неоднократно обязан жизнью... И, черт меня подери, если бы Я сумел корректно произнести речь на похоронах любимой...





Не волнуйтесь! С любимой Роджера все в порядке. Нет, конечно, вам не раз еще придется побороться за любовь. И поверьте, когда-нибудь на подобном кораблике появится надпись: «Just Married»...

Space Quest VI: The Spinal Frontier (1995)

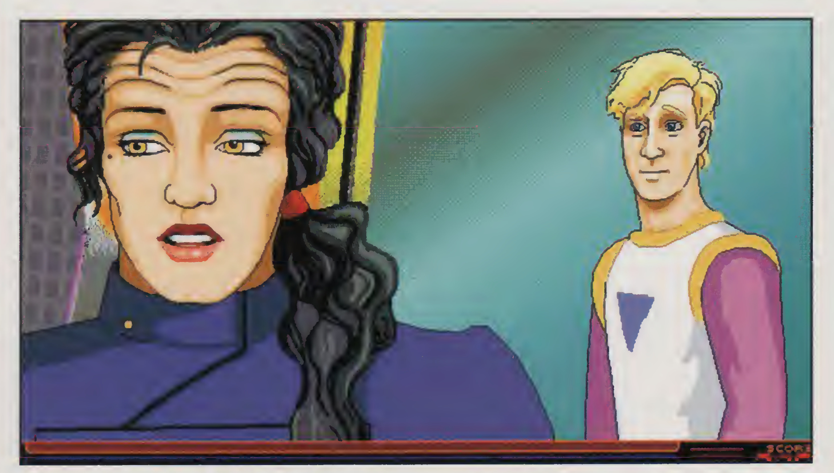
В шестой серии снова два дизайнера (на сей раз — один из Парней с Андромеды, но не Кроув, а Скотт Мерфи и Джош Манделл, комик, а по совместительству сиерровский дизайнер, известный, в частности, по Freddy Pharkas Fronteer Pharmacist), а Вилка вновь простой уборщик на некоем корабле и одет он снова в серо-лиловую форму (ура!). И графика тут SVGA-шная, и игрушка довольно сложная, длинная и веселая. Можно сказать, серия закончилась на мажорной ноте. Опять шедевр пародийности — от Инопланетянина Спилберга, до Виндозы 3.xx. сами знаете кого.

«In space, no one can hear you clean» — значится на коробке. Вилка получает отгул и оказывается на планете с труднопроизносимым названием Полисорбейт 60. С этого момента он вовлекается в целый ряд всяких приключений не столь вселенскоспасительного характера, как в большинстве предыдущих серий, но и не менее содержательных. Вилку пытаются похитить, но его спасает Стеллар Сантьяго, та самая посол, которую Вилка хоть и заполучил в объятия в прошлой серии, но ненадолго. На сей раз Вилка занимается в основном спасением собственной будущей супруги, при этом путешествуя и по ее внутренним органам: супруга оказалась жертвой некоего генетического эксперимента.

И тут жизнь Вилки внезапно оборвалась...

Иван Ложкин: Цена Свободы (КомпьюЛинк, 1998)

На шестой серии SQ закончился: Sierr'у купили некие немцы, которых я в знак протеста даже называть не буду (надо ж было им додуматься до такого кощунства!), и те решили, что SQ — недостаточно, видать, серьезно. Судя по всему, отечественные программисты очень по этому поводу огорчились и решили сами ее продолжить. В результате на свет появился «Ложкин Иван», типичнейший Space Quest времен четвертой и пятой серий, что авторы, собственно, и хотели. Иван Ложкин — кадет космической Академии имени Роджера Вилки, который проспал весь семестр, войдя в состояние искусственного сна. Оттуда его вывел ректор, предоставив, впрочем, академический отпуск. Ложкин из Академии улетел и быстренько рухнул на близлежащую планету, где коварные враги по традиции вынашивают свои нехорошие планы покорения мирного населения. Естественно, Ложкин это дело будет поправлять самым конкретным образом. Прекрасно выполненный в высоком разрешении вступительный фильм продолжается, как ни прискорбно, VGA-шной игрой в низком разрешении. Очень к месту авторы использовали знаменитую песню группы «Земляне» про сны космонавтов — до такого никакие сиерровцы не додумывались. Игра по логичности и прикольности немного до Space Quest не дотягивает, однако все же позволяет не без удовольствия вспомнить старые добрые времена. Из-за своего пародийно-стебного характера «Ложкин», скорее всего, так и останется незамеченным широкой публикой, а жаль: вообще-то это один из самых примечательных проектов российских программистов, без претензий, но со вкусом сделанный.



Стеллар... А может, это любовь? Да что там может?! Точно любовь! Что с того, что Роджер — всего-навсего космический уборщик, а ОНА — посол (чрезвычайный и полномочный)? Любовь, она такая...

Ну что, получили состав эмоций? А мне больше всего нравится голос диктора за кадром. Эдакий местный Копелян для местного же Штирлица. Голос непередаваемый, так и хочется все бросить и устроиться уборщиком. Хотя бы на ледокол...



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске :

ОКРУЖИТЕ МЕНЯ ЗВУКОМ

Тест звуковых карт



На основе нашего теста вы можете составить свое мнение по поводу современных звуковых карт и решить, что же из их навороченных возможностей вам действительно необходимо.

ПОЧУВСТВОВАТЬ ИГРУ

Сила есть... отдачу надо



Речь пойдет об игровых манипуляторах с поддержкой технологии force feedback. Сие означает приход на геймерские «рабочие места» ранее незаслуженно забытого производителями и игр и игровых устройств очень важного закона природы.

ЧУДО-ЭСПАНДЕР

Очередной наворот



Нашему брату мегагеймеру подобное чудо техники может помочь в ощущении попадающих в руки предметов. Один коллега, видный краевед, предполагает, что очень круто в RPG рубить всех направо и налево тяжелым мечом.

Ну нет предела совершенству, особенно когда речь идет о компьютерных технологиях. Процессоры работают с немыслимой быстротой, этого нам мало: подавай еще персональные ускорители под графику и звук. Джойстика с тринадцатью кнопками нам недостаточно, потому как охота играть в гонки. И руль нам нужен не простой, а с тремя педалями, ручкой переключения скоростей и форс-фидбеком, а то без него недостаточно явно ощущается неидеальность асфальтового покрытия и удары о расставленные по бокам трассы приспособления.
Дальше — больше. Один краевед на днях заметил, что кто-то разрабатывает наушники с форс-фидбеком. Типа, летишь в симуляторе, проходишь звуковой барьер, и из наушкников тебе по черепу основательно вламывают специальным приспособлением, чтобы придать ощущение реальности. Но это все ягодки — не за горами и монитор с фитбеком! Типа, едешь в гонке по дороге, врезаешься в стену, так монитор срывается с места и ПО ЛБУ, ПО ЛБУ! Нечего в стены въезжать. И эффект присутствия налицо (в буквальном смысле), и увеличивается стимул управлять машиной осторожненько.
Очень по-прежнему не хватает клавиатуры с этой чудотворной технологией, чтобы в разных соответствующих симуляторах кнопочки залипали, подсвечивались и менялись местами... А иногда кололись, били током, а также во время болтанки ускользали из-под пальцев. Еще явно не хватает форс-фитбекового CD—ROM дисковода, системного блока, а также, конечно, мыши. Ее, родимую, инфракрасную, носящуюся по всей комнате, было бы просто здорово отстреливать из инфракрасного же виртуального пистолета.
Так что не оскудевает земля нерусская хитрючими техническими головами, и делают они разные безумные и не очень девайсы на нашу мегагеймерскую потребу. И мы им, потирая синяки от пуль, благодарны. И будем дальше информировать о новых победах на железных фронтах.

Антон Самбуров

ТЕХНОЛОГИИ 3D-ЗВУКА

Давным-давно, когда деревья, тьфу, то есть компьютеры были большими, единственный звук, который они издавали, был шум вентиляторов охлаждения. Потом шум вентиляторов стал гораздо тише, и нужно было добавить какой-нибудь дополнительный источник звука. Так появился PC Speaker, который за качество звука тут же нарекли PC Скрипером. Потом выяснилось, что этот самый скрипер можно заставить не только пикать при старте системы и ошибках, но также и проскрипывать несложные мелодии. Затем программисты начали писать первые игровые программки. И увидели они, что это хорошо, но для того, чтобы было совсем хорошо, нужен звук более качественный. И тогда появились звуковые платы (Adlib и Sound Blaster). Хотя все они звук издавали не намного лучше динамика, но все же это были уже отдельные устройства. Звуковые карты Sound Blaster фирмы Creativ стали настолько популярными, что даже до сих пор словосочетание «саунд бластер» является нарицательным для всех звуковых карт.

Вслед за простенькими восьмиразрядными моно аудиокартами стали появляться более качественные 16 разрядные со стереозвуком. Они обеспечивали воспроизведение звука с частотой до 44.1 КГц, что вплотную приблизилось к качеству проигрывателей компакт-дисков. Тогда же стали появляться игры, которые уже не поддерживали встроенного в компьютер динамика. Потом на смену FM-аудиокартам, основанных на частотном синтезе звуков инструментов, пришли новые WT (Wave Table) платы, построенные на принципах волнового синтеза. В этих платах звук воспроизводится с помощью образцов (так называемых сэмплов) настоящих музыкальных инструментов.

В конце 1997 года появились первые аудиокарты, разработанные для шины PCI. И одной из этих карт была плата фирмы Diamond Multimedia, построенная на чипе, реализующем технологию трехмерного звука A3D фирмы Aureal. Именно тогда появилось понятие A3D-звука. Производители игр срочно стали адаптировать их игры под новые возможности звуковых плат.

Тогда же появилось и понятие «звуковой ускоритель». Раз можно разгрузить центральный процессор при установке графического ускорителя, то есть переложить основную часть работы на специальный графический процессор, то почему то же самое нельзя сделать и со звуком?

А зачем вообще понадобился трехмерный звук? Разве не было достаточно обычного стерео? Было — до появления 3D-игр, реализующих виртуальные трехмерные миры. Потому что если вас пытаются визуально погрузить в какое-либо пространство, то и звуковые ощущения должны быть такими же приближенными к реальности. Большинство игр поддерживают две наиболее распространенные технологии 3D-звука — Aureal A3D и EAX фирмы Creative. Какая победит — неизвестно. Дело в том, что A3D и появилась раньше, и плат построенных по этой технологии гораздо больше, тогда как EAX используется только в Sound Blaster Live!. Ну что же, поживем — увидим. А пока — наш обзор звуковых плат с трехмерным звуком...

Окружите меня звуком

Итак, современные звуковые платы. С каждым днем прогресс в этой области становится все стремительнее и стремительнее. Новые аудиокарты появляются как грибы после дождя, да все более навороченные и напичканные разнообразными примочками. Но выбор делать нужно. Постараемся вам в этом помочь.

Главным критерием отбора аудиокарт для теста, конечно же, была цена. Тестируемые платы не должны были стоить более двухсот долларов. Ведь неразумно тратить большие деньги на приобретение какой-нибудь практически профессиональной звуковой платы, чтобы использовать ее потом только для игр. Правда, в этом обзоре упоминаются две аудиокарты, которые при покупке дополнительных плат, так сказать, легким движением руки превращаются в домашний музыкальный центр и даже в полупрофессиональную студию.

Второе немаловажное требование — современная звуковая плата должна быть построена на основе шины PCI. Почему? Это мы постарались объяснить в предыдущей статье. В обзоре только одна из представленных аудиокарт использует шину ISA. Это Guillemont Maxi Sound 64 Dinamic 3D, или как еще называет ее сама фирма-производитель — Game Theater. Включили мы ее в наш обзор, потому что эта плата аппаратно поддерживает 3D-звук.

Итак, представляем участников обзора. Фирма Creative, название которой давно уже ассоциируется для всех с названием ее основной продукции — звуковых карт серии Sound Blaster, представлена новой разработкой с применением самых современных технологий объемного звука — Sound Blaster Live! Не менее знаменитая фирма Turtle Beach Systems представлена аудиокартой с поддержкой технологии A3D на основе чипа Vortex. Плата называется Montego A3D Xstream. Естественно, мы не могли обойти вниманием самую «свежую» звуковую карту с аппаратной поддержкой 3D-звука Monster Sound MX300 фирмы Diamond Multimedia. Эта плата недавно появилась в магазинах и составляет достойную конкуренцию Sound Blaster Live! И, наконец, последний участник обзора — плата с незамысловатым названием Sound Track 128 PCI DDMA (ух, незамысловатое...) малоизвестной массовому покупателю корейской фирмы Hanmesoft.

Естественно, не ставилась задача проверять все аудиокарты на профессиональных тестах, точном оборудовании, строить всякие заумные графики, вроде амплитудно-частотной характеристики. Мы задались целью оценить, насколько удобны и просты эти платы в установке и работе, насколько хорош и точен звук, воспроизводимый ими в играх, а также их дополнительные способности, полезные для повседневного применения.

Sound Blaster Live!

Эта плата представлена на рынке в трех вариантах поставки. Первый и основной вариант Sound Blaster Live! Retail содержит в коробке собственно звуковую карту, дополнительную плату цифрового ввода/вывода, соединительные кабели (цифровой, аудио и кабель для соединения основной платы с цифровой), 3 компакт-диска с драйверами и программами, а также микрофон. Дополнительная плата ввода/вывода сделана для того, чтобы можно было подключать MIDI-устройства через DIN-разъемы и подавать сигнал на внешние цифровые усилители (те самые, что гордо

зовутся Hi End) с поддержкой до 8 акустических систем. Это уже получается домашний театр.

На компакт-дисках находятся, кроме драйверов и утилит от Creative, такие известные программы для работы со звуком, как CakeWalk Express Gold (для создания MIDI), Sonic Foundry Sound Forge XP4.0, MixMan Studio. А еще с платой поставляется Unreal Special Edition — демонстрационная версия, оптимизированная специально для технологии EAX (Environmental Audio eXtensions). Такой вариант стоит в розничной продаже $199.99 в США, а это говорит о том, что в наших магазинах такой набор будет стоить или столько же, или чуть дороже.

Второй вариант поставки отличается наличием в комплекте акустической системы Cambridge Sound Works, состоящей из четырех колонок и сабвуфера. Естественно, такой набор будет дороже.

И, наконец, третий вариант, как нам кажется, наиболее приемлемый для нашего читателя — человека играющего.



В комплект, названный Sound Blaster Live!Value, входят только собственно звуковая плата, набор драйверов и утилит, а также демо-версия игры Unreal.

Для вскрытия нам достался вариант Value. Ничего лишнего — дешево и сердито. Вскрываем. Достаем. Осматриваем кусок текстолита, на нем много всяких железочек, немного справа и снизу — квадрат с множеством ножек. Он. Самый мощный на момент осмотра (черт его знает — может, пока мы тут скаль... отверткой балуемся, где-нибудь с конвейера уже сходит еще более крутой) DSP, он же Digital Signal Processor, он же — господин


Живой такой, блестящий, с позолоченными гнездами

Цифровой Сигнальный Процессор EMU10K1. Очень важный товарищ. Еще бы — два миллиона транзисторов внутри, производительность около 1000 MIPS, то есть миллионов инструкций в секунду, что сравнимо с процессором Pentium 90. Представляете, Пентиум, который занимается только обработкой звука. Шляпы долой.

Подобно ускорителям трехмерной графики, этот чип освобождает от лишней работы центральный процессор вашего компьютера, принимая на себя все операции, связанные с обработкой звуковых потоков. Вообще Sound Blaster Live! вобрал в себя все новейшие фирменные технологии. Используется 32-разрядная обработка сигналов (частота дискретизации), на выходе можно получить сигнал частотой до 48 КГц (это явно HiFi). Полностью аппаратная реализация стандартов DirectSound, DirectSound3D и Environmental Audio System. Для поддержки последнего стандарта существует API (интерфейс прикладных программ) Environmental Audio eXtensions, который используется большинством производителей компьютерных игр. Плата может одновременно воспроизводить 256 каналов MIDI, из них 64 аппаратно, с помощью еще одной запатентованной технологии 8-point interpolation technology, и 192 wavetable. Банки MIDI-инструментов (так называемые sound fonts) при этом загружаются в оперативную память компьютера. А размеры этих банков — от 2 до 32 Мбайт. Вот и прикиньте, сколько памяти вам еще надо добавить.

Гнездышки у нашего живого бластера не простые, а позолоченные. Всего их четыре: микрофон, линейный вход и два выхода на колонки (не забыли еще, что их может быть четыре?). Естественно, есть разъем для джойстика. Кроме того, на самой плате расположены разъемы для подключения модема, привода компакт-дисков (цифровой и аудио) и разъем для подключения дополнительной платы цифрового ввода/вывода.



Подробные технические характеристики вы найдете в таблицах.

Установка нового устройства в компьютер прошла без каких либо проблем, то есть Windows 98, осознав, что вокруг что-то изменилось, обнаружила нарушителя пропускного режима и потребовала документы, то бишь драйверы, которых не обнаружилось в ее личной коллекции. Увидев новенький блестящий компакт-диск с драйверами, хозяйка медных залежей несказанно обрадовалась, помигала лампочкой винчестера и сказала, что щас она перезагрузится и все будет тип-топ. И действительно, после перезагрузки мы услышали обновившийся, можно сказать, вновь прорезавшийся голос нашего многострадального испытательного полигона новых технологий. Компьютер заорал сразу в четыре глотки.

Из ресурсов машины был занят один слот PCI и одно прерывание. Под загружаемые сэмплы, как уже было сказано, используется оперативная память компьютера, так что качество звучания будет зависеть от финансовых возможностей.

С самыми распространенными играми под DOS проблем также не возникло. Live! работал с ними стабильно и без запинок. Но если вдруг вам попадется особо привередливая досовская игрушка, которая не будет находить звуковое устройство, просто откройте файл autoexec.bat и найдите там строку SET BLASTER. Параметры из этой строки и подставляются в таблицы настройки досовских игр.

Все положенные утилиты обнаружились в пункте меню Programs под названием AudioHQ. Иконка для вызова этого окна поселилась и в tray — туда, где иконка регулятора громкости, часы и индикатор раскладки клавиатуры. То, что обнаружилось в окошке, вы можете наблюдать на соответствующей иллюстрации. SoundFont служит для загрузки в память и настройки MIDI-банков. SoundGraph, как легко догадаться, есть не что иное, как индикатор уровня сигналов на входе и выходе. Mixer, естественно, рулит уровнями как всех устройств, так и уровнями низких и высоких частот, а также балансом. Speaker настраивает колонки. Здесь можно найти уже готовые настройки для многих игр или задать звучание для каждого устройства вручную. Environmental Audio нужен как раз для того, чтобы настраивать различные эффекты, в том числе эффект присутствия — в комнате, на открытом пространстве, в лесу и т. д.

В наборе программ, поставляемых с платой, есть такая классная штука — Play Center, который может проигрывать аудиодиски, DVD и еще множество форматов музыкальных файлов, а также поддерживает технологию Environmental Audio.

Дошло дело и до игр. Само собой, первой жертвой стал Unreal, пришедший в коробке с Sound Blaster Live! Да, звук порадовал сильно. Появились нюансы, которых не было с обычной аудиокартой. А особенно порадовало, что в игре не только слышно, что кто-то подкрадывается, но и откуда этот кто-то приближается — теперь не так-то легко будет зайти со спины. Чьи это шаги на лестнице? А это нас убивать идут. И «с налета, с поворота по цепи врагов густой»! Прелесть! Но все это будет, только если подключить четыре колонки.

Счастливые обладатели «живчиков» могут бесплатно скачать с WWW-сервера фирмы новые прошивки для своих плат и таким образом увеличить число аппаратных 3D-аудиопотоков до

Технические характеристики *Sound Blaster Live!*

Диапазон частот	10 Гц — 48 000 Гц
Отношение сигнал/шум	96 дБ
DSP	E-mu Systems EMU10K1 (1000 MIPS)
Частота дискретизации (разрешение DAC)	32 бит
Режим дуплекса	полный, аппаратно
Тип шины	PCI 2.1
MIDI	256 голосов (с возможностью увеличения до 512) 64 аппаратно 192 программно (PCI wavetable)

32 (сейчас их 8), увеличить количество MIDI-инструментов до 512 и, самое главное, добавить поддержку Dolby Digital AC-3.

Montego A3D Xstream (Turtle Beach Systems)

Сердцем этой аудиокарты является чип Vortex AU8820, разработанный компанией Aureal Semiconductors. AU8820 — первый чип серии Vortex, который аппаратно реализует технологии трехмерного звука A3D от компании Aureal.

Плата очень хороша, и звук из нее мы получили обалденно чистый и естественный. По соотношению сигнал/шум эта плата кажется самой лучшей.

Montego A3D построена на шине PCI и в ней аппаратно реализованы все функции DirectSound и DirectSound3D, то есть плата, по существу, является полноценным ускорителем звуковых операций. Причем эффект объемности достигается без использования квадра-системы (четырех колонок) и даже наиболее ощутимо объемность чувствуется не в колонках, а при использовании наушников. Такая технология разрабатывалась по заказу NASA, что, кстати, подтверждает теорию о том, что все серьезные закрытые технологии очень быстро находят применение в таком вроде бы легкомысленном деле, как игры.

Еще одной очень приятной особенностью этой звуковой карты является абсолютно беспроблемная полная эмуляция Sound Blaster Pro в MS-DOS, не требующая от пользователя никаких дополнительных настроек. К тому же качество звука остается неизменно превосходным как в новых играх с поддержкой технологии A3D, так и в старых играх под DOS, работающих через эмулятор Sound Blaster Pro.

Однако эта плата довольно-таки требовательна к ресурсам системы и ее рекомендуется устанавливать в компьютер с процессором не ниже Pentium II и оперативной памятью не менее 64 Мбайт. Кстати, на самой плате установлено 4 Мбайта памяти.

Еще из «вкусностей» можно отметить разъемы для подключения модема с голосовыми функциями и для подключения цифрового интерфейса S/PDIF с декодером Dolby Surround AC-3.

Аудиокарта Montego A3D Xstream идеально справляется с такой операцией, как позиционирование источника звука, то есть перемещением по направлениям «право-лево», «вперед-назад», «вверх-вниз», причем наиболее качественно эффект передается именно в наушниках. Подключение дополнительных тыловых колонок в этой карте не предусмотрено, да и по большому счету они здесь не нужны.

Установка самой платы, программного обеспечения и драйверов свелась лишь к установке самой платы в свободный слот PCI и установке компакт-диска с программным обеспечением в приемник CD-драйва. Никаких дополнительных настроек не потребовалось, и это при том, что карта устанавливалась в компьютер уже после побывавшего там Sound Blaster Live! И вообще инсталляция каждой карты производилась поверх драйверов старых карт. Таким образом мы проверяли корректность установки как драйверов самой карты, так и корректность работы режима Plug and Play операционной системы Windows 98. Надо сказать, Montego A3D прошла через это испытание с честью.

Что касается звучания в играх, то особенно этой плате удается так называемый эффект Доплера, то есть изменение высоты звука при приближении, а потом удалении его источника. Даже на двух колонках (а еще лучше в наушниках) эффект, получаемый в различных авто-, мото- и авиасимуляторах, просто потрясающий. Иногда даже лучше, чем у SB Live! с четырьмя колонками.

В общем, Montego A3D Xstream можно порекомендовать тем пользователям, которые предпочитают всему остальному качество звука и отсутствие шумов.



Аудиокарта от фирмы Turtle Beach Systems представляется наилучшей по соотношению сигнал-шум.

Технические характеристики *Montego A3D Xstream*

Синтезатор	Vortex Aureal A3D (волновой синтез, 64 аппаратных голоса; FM-синтез, 20 голосов в режиме SB Pro)
Отношение сигнал/шум	-92 дБ
DSP	Vortex AU8820
Аудио ЦАП/АЦП	18-бит
Тип шины	PCI
Драйверы	DOS, Windows 95, 98, NT
Прилагаемое ПО	Утилиты управления параметрами, секвенсор Voyetra MIDI Orchestrator Plus, Audio Station 2, звуковой редактор Audio View, Jam Grid, Audio Calendar, Say It!, музыкальные игры, игра на CD-ROM Battle Zone
Разъемы	Линейный выход (с усилением на наушники), микрофонный и линейный входы, игровой порт (MIDI-порт)
Расширение	подключение модема с голосовыми функциями, цифровой интерфейс S/PDIF и декодер Dolby Surround AC-3

Sound Track 128 PCI DDMA

Эта карта самая дорогая в нашем обзоре. Но при этом ее можно отнести к разряду полупрофессиональных карт. Она применима не только для игр, но и для тех, кто увлекается написанием музыки на компьютере.

Sound Track 128 PCI DDMA построена на звуковом процессоре Dream: 64-голосый качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр).

Имеется отличный процессор звуковых эффектов и 4-полосный эквалайзер и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения объемного звучания.

На карте есть разъем для ОЗУ, которое расширяется до 64 Мбайт. Причем в базовой комплектации ОЗУ на плате не установлено, так что обязательно сразу купите как минимум 16 Мбайт.

20-битный звук и хороший 16-битный «игровой» кодек Crystal 4237 — чистые SB/WSS (Sound Blaster/Windows Sound System) режимы и полная совместимость.

Расширение цифрового интерфейса с цифровыми S/PDIF и оптическими входами/выходами, причем существуют варианты поставки без этой дополнительной платы, что снижает стоимость комплекта на сто долларов.



Sound Track 128 PCI DDMA — вариант либо для крутого геймера, либо для крутого геймера, либо для начинающей музыкальной студии.

Однако есть и серьезные недостатки: неудобный пользовательский интерфейс и драйверы, запутанный доступ и управление функциями, отсутствие драйверов для Dream под Windows NT.

Кроме того, много проблем было при инсталляции платы. Окончательно заработала она только после третьей попытки «игры» с настройками и драйверами. Однако после окончательной настройки Sound Track 128 PCI может только радовать качеством звука и возможностями управления.

Эту плату можно посоветовать либо как хороший вариант для High-End геймера, либо как начальный вариант для музыкальной студии.

Guillemont Maxi Sound 64 Dinamic 3D

Наиболее доступная модель на базе одного из лучших звуковых процессоров синтезатора Dream. Прекрасный вариант, если вы хотите купить хорошую мультимедийную звуковую плату для игр или музыки, выполненную на шине ISA. Кстати, это единственная плата на основе шины ISA в нашем обзоре.

Очень приличное качество воспроизведения MIDI-файлов, есть возможность загружать дополнительные музыкальные банки и самостоятельно создавать звуки из Wav-файлов (редактор инструментов и звуковых банков прилагается), имеется эффект-процессор.

На плате стоит кодек ESS 1868, который обеспечивает приемлемое качество воспроизведения аудиофайлов в 16-битном формате, при этом он дешев и совместим со всеми ОС.

Плата для серьезной аудиозаписи не очень подходит, но для применения в играх и мультимедийных программах очень хороша. Об этом говорит даже само название Game Theater 64.

Несмотря на то, что карта построена на старой шине ISA, тем не менее она аппаратно реализует DirectSound и Direct Sound 3D, то есть является аппаратным ускорителем звука. Конечно, этой плате рекомендуется установка в более мощный компьютер, чем для плат PCI, так как все же шина ISA не очень быстра и легко может стать узким местом системы.

К комплекту прилагается хорошее ПО, в том числе и удобный секвенсор Cakewalk Express для начинающих. В коробку вложен также компакт с игрой POD — экстремальные автогонки. Игра реализует все возможности этой платы и демонстрирует неплохой звук.

На плате предусмотрены три выхода: линейный, усиленный и на тыловые колонки для создания эффекта объемного звучания surround. Можно подключить четыре динамика и наушники в придачу. В общем, название говорит само за себя — домашний «игровой театр»!

Несмотря на то, что карта Guillemont Maxi Sound 64 построена на старой шине, она аппаратно поддерживает.



Технические характеристики *Guillemont Maxi Sound 64 Dinamic 3D*	
Синтезатор	DSP DREAM (волновой синтез, 64 аппаратных голоса); ESS AudioDrive (FM-синтез, 20 голосов в режиме SB Pro)
Эффект-процессор	имитация объемного звучания (surround) на 4 динамика, 4-полосный эквалайзер, ревербератор, хорус
Отношение сигнал/шум	85 дБ
ОЗУ	2 Мбайт (расширяется до 18 Мбайт с помощью 72-контактных модулей SIMM)
Инструментарий	Базовый банк (1 Мбайт) — 405 инструментов, включая 128 звуков GM, 70 инструментальных вариаций, 207 ударных, разделенных на 9 групп. Используются форматы: .94B, DMF
Поддерживаемые стандарты	GM и GS, Roland MPU-401 (UART), DLS, DirectSound, Direct3Dsound, Sound Blaster и Sound Blaster Pro, ESS Audio Drive, Enhanced full duplex
Драйверы	DOS, Windows 95
Прилагаемое ПО	Утилиты Maxi FX Dynamic 3D, Maxi Bank Downloader, Patch Editor, Bank Editor, Sound Impression, Internet Phone, секвенсор Cakewalk Express, игра Pod Gold;
Разъемы	Три выхода (линейный — для передних колонок, Surround — для задних колонок, усиленный), микрофонный и линейный входы, игровой порт (MIDI-порт);

Diamond Monster Sound MX300

Это самая последняя разработка фирмы Diamond Multimedia, недавно появившаяся на прилавках магазинов. В то же время это и первая аудиоплата и ускоритель звуковых операций, построенная на чипсете второго поколения Vortex2 (AU8830) от Aureal. Этот чипсет более мощный, чем даже EMU10K1, на последнем выполнен SB Live!

Diamond Monster Sound MX300 — первая карта, построенная на чипсете Vortex2.

Кроме самого чипа Vortex2, на плате расположены три разъема для подключения проигрывателя CD, модема и AUX.

Есть разъем для подключения аппаратной платы wavetable и разъем MX-Link для подключения плат расширения серии MX.

Одна из таких плат расширения MX50 даст возможность выводить цифровой звук AC-3 на внешний декодер через S/PDIF-разъем, снимать звук с CD/DVD в цифровом виде, то есть минуя DAC CD/DVD, и подключать дополнительно две внешние колонки для воспроизведения шестиканального звука AC-3.

В коробке с MX300 мы обнаружили три компакт-диска. На одном CD размещены драйверы под Win95/98/NT и дополнительное программное обеспечение, такое, как утилиты для настройки, контроля и конфигурирования, графический эквалайзер, демонстрационные программы, проигрыватель DVD, программа MusicMatch Jukebox для работы с MP3, Midisoft MediaWorks98, Midisoft WaveEditor, Midisoft Internet Sound Bar, Midisoft Mixer.

Еще на двух компакт-дисках обнаружились игры Half-Life: Day One и Recoil (танк). Кроме того, в коробке также оказался DVD-диск, на котором были записаны деморолики фильмов компании Worner Brothers.

Установка платы и инсталляция драйверов прошла без единой запинки, как это обычно и происходит для звуковых плат, построенных на чипсетах Vortex.

Звук. Тут произошло нечто неожиданное. Звук, выдаваемый на четыре колонки, оказался гораздо приятнее, чище и качественнее (в общем, субъективно лучше), чем у Sound Blaster Live!, хотя в звучании через две колонки особой разницы не слышно. Кстати, в звуке через наушники опять же MX300 равных нет (речь идет, разумеется, о реализации объемного звучания в играх).

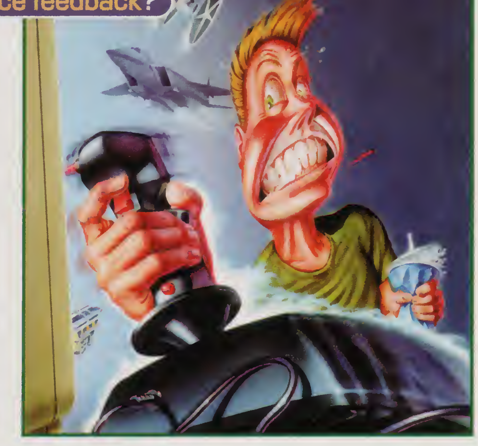
В общем, эту плату можно порекомендовать тем, кто не собирается серьезно заниматься написанием музыки или делать из компьютера музыкальный центр класса Hi End, а желает получить удовольствие от современных игр, при этом не жертвуя качеством воспроизведения музыки с компак-дисков.



Дорогие читатели! Если кто-то из вас держал в руках первый (пилотный) номер «Mega Game» — не бойтесь, у вас не начались галлюцинации! Мы действительно решили повторно опубликовать обзор джойстиков с технологией force feedback. Дело в том, что наш пилотник вышел весьма ограниченным тиражом, а этот материал, судя по отзывам, представляет интерес для многих игроманов. Кроме того, статья писалась в Америке — а значит, на наших родных прилавках многие рассмотренные здесь девайсы только вот-вот появятся...

Почувствовать игру

Что же такое типичный игровой манипулятор с технологией force feedback?



В предлагаемой вашему вниманию статье Алексея Деменьтева речь пойдет об игровых манипуляторах с поддержкой технологии force feedback. Сие означает приход на геймерские «рабочие места» ранее незаслуженно забытого производителями и игр и игровых устройств очень важного закона природы. Заключается он в том, что на каждое действие возникает противодействие, равное по силе этому действию. Если вы стреляете не из BFG или гипербластера, то явно должна чувствоваться отдача. И если ваш автомобиль на скорости ста миль в час влетает в очень твердую скалу, то он должен превращаться в груду металлолома, а не упираться спокойно в эту стеночку, будто бы подкатившись к ней тихо-тихо на нейтралке, как это происходит, например, во всех сериях Need For Speed. И руль при этом (если вы, конечно, пользуетесь им, а не клавиатурой) должен вырываться у вас из рук и пребольно стукать по лбу, чтобы в следующий раз вы не забывали притормозить на этом вираже. А то, значит, скорость требуется, а реализм и на фиг не нужен.

Нет, так дело не пойдет, решили ребята из компании Immersion Corp. во главе с Луисом Розенбергом и подарили всем геймерам технологию force feedback.

Естественно, сама Immersion не стала разворачивать с нуля производство игровых манипуляторов, а решила продавать лицензии на технологию. Первым партнером стала фирма CH Products, которая и выпустила в начале 1997-го первое доступное для покупателей устройство force feedback. Разумеется, это был джойстик. Назывался он (да и сейчас называется) Force FX и стоил около 200 долларов. Тут же о покупке лицензий на новую технологию объявили еще несколько фирм. На сегодняшний день получили лицензию на использование I-Force в своих устройствах 12 производителей игровых устройств.

Совершенно по-другому поступили в Immersion с библиотеками программ, позволяющими встраивать команды и процедуры force feedback в игры. Для того чтобы обеспечить поддержку своей технологии в максимальном числе игр (а таким образом и поддержку своему продукту), фирма пустила API в свободное распространение. Благодаря этому игры с «отдачей» стали сыпаться, как яблоки в сентябре, и сегодня их количество перевалило уже за сотню. В основном это, конечно, авиа-, авто- и космические симуляторы, а также 3D-action. Хотя уже стали появляться и спортивные игры с поддержкой I-Force. Хм... Вот тут выяснилось недавно, что такой известный симулятор, как Throphy Bass, тоже способен работать с устройствами force feedback. Ну и что тут такого? А то, что Throphy Bass — это симулятор ... рыбалки! Осталось только грибы собирать на компьютере с force feedback.

Что же такое типичный игровой манипулятор с технологией force feedback? С виду это обычный джойстик, отличающийся от своих собратьев увеличенным основанием. А внутри этого основания много электроники и активная механика.

Не у всех джойстиков force feedback одинаковая конструкция. Некоторые из них создаются малыми партиями с использованием прецизионных компонентов, стоят тысячи долларов, передают малейшие нюансы реальности и используются в сложнейших военных, медицинских и научных исследованиях.

Нас же интересуют массовые потребительские устройства ценой до двухсот долларов. Такие манипуляторы если и отличаются друг от друга конструкцией, то не очень заметно. Принцип же действия у всех один.

Движущей силой для создания эффекта «отдачи» служат в джойстиках два, а в рулевых колесах один или два электродвигателя. Электродвигатели, само собой, небольшие. К примеру, в CH Force FX применяеются такие же двигатели, как в принтерах Hewlett Packard. Почему два? Один двигатель работает на перемещение ручки джойстика по оси X, а второй — по оси Y. Вращение двигателей может преобразовываться в поступательное движение и передаваться непосредственно на рукоятку разными способами.

Это могут быть жесткие карданные передачи (подвесы), установленные на шасси, или мягкие кабельные или ременные передачи (cable/belt drive). Первый способ уже считается устаревшим, так как требует более тщательной и точной (а, следовательно, и дорогой) обработки деталей. За основу второго способа были взяты системы управления промышленными роботами, вернее некоторые их механические части (в частности суставы «рук»). Такие джойстики гораздо точнее реализуют force feedbak, откликаясь даже на почти незаметные взаимодействия с миром игры. А еще они гораздо меньше шумят при работе и меньше изнашиваются.

Плавно переходим к электронике. Она нужна для того, чтобы согласовывать совместную работу: включение и выключение двигателей, смену направления вращения, частоту. В общем, преобразовывать команды, приходящие от игры, в элементарные инструкции для двигателей. Процессор, собственно говоря, это и делает. В последних моделях устройств force feedback применяются довольно мощные DSP (digital signal processor) — цифровые сигнальные процессоры, а в некоторых — специализированный 24 МГц 16-разрядный процессор Force Feedback Processor Engine.

Естественно, там где есть процессор, необходимо запоминающее устройство. Оперативная память (RAM) в манипуляторах force feedback используется для хранения готовых эффектов. Соответственно, чем больше памяти, тем больше эффектов будут работать одновременно, и тем большее число эффектов сможет пользователь настроить самостоятельно, используя уже готовые.

Кроме памяти и процессора, в каждом джойстике (даже не force feedback) есть система слежения за перемещениями рукоятки (или рулевого колеса, педалей и ручки переключения передач). Старые джойстики используют систему слежения, построенную на потенциометрах, и нуждаются в калибровке для каждой игры. К числу таких манипуляторов относится CH Force FX. Новое поколение джойстиков использует цифровой оптический трекинг и не нуждаются в калибровке. Кроме того, они имеют более высокое быстродействие.

Интерфейс. Самые первые устройства force feedback подключались к компьютеру двумя кабелями и занимали сразу и порт джойстика и COM-порт. Кстати, Force FX страдает этим и поныне. Современные же джойстики force feedback используют подключение к какому-либо одному порту — либо джойстика, либо к COM-порту, а есть варианты и с подключением по USB.

Алексей Дементьев

Сила есть... отдачу надо!

CH Products Force FX

Первым в мои цепкие всезагребущие лапы попал джойстик Force FX компании CH Products. Это самое первое игровое устройство, поддерживающее технологию отдачи. Выпущен в начале 1997 года. Почему же только сейчас мы его тестируем? Да потому, что только сейчас появились устройства, с которыми его можно сравнивать. На данный момент на рынке есть всего три feedback-джойстика. Кроме того, о котором сейчас идет речь, это Microsoft SideWinder Force Feedback Pro и Logitech WingMan Force. Последний — самый свежий. Но не будем отвлекаться от ветерана.

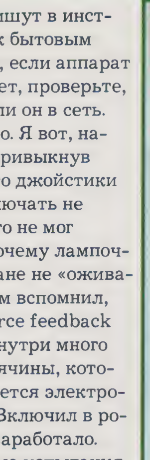
Force FX сделан на основе классического F-16 Fighterstick, что уже само по себе хорошо. Внешне Force FX отличается от F-16 Fighterstick увеличенным и утяжеленным основанием. Утяжеленным для того, чтобы не ерзал и не подпрыгивал, а увеличенным — оттого, что внутри добавилось механизмов и электронизмов. Имеется шесть программируемых кнопок, кнопка огня (курок), два переключателя видов на четыре направления и специальный trim-контроллер для более точного управления самолетом (или чем там еще) в полете, поездке.

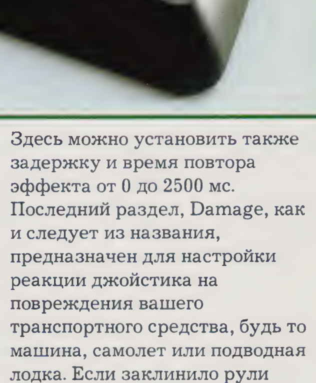
Конструкция Force FX значительно крупнее и удобнее по сравнению с обычным джойстиком. Во время игры в полной мере используется контроллер Force FX, создающий беспрецедентное ощущение. Рукоятка Force FX напоминает стандартное устройство, но ее сопротивление движениям в процессе игры меняется, и иногда она вообще перестает поддаваться. В частности, эти возможности позволяют создать невероятно достоверный имитатор полетов. Обеспечиваются следующие функции обратной связи: толчок (jolt), направленная или векторная сила (vector force), вибрация по осям X и Y (X&Y vibration), spring, button reflex, buffeting.

Установка аппарата не вызывает каких-либо особых проблем, однако есть небольшая чехарда с прерываниями и портами. Я пытался подсунуть джойстику порт COM2, но он стоял на своем до последнего и все-таки вытребовал у меня COM1. Хотя на другом компьютере все прошло без сучка и задоринки. Благодаря тому, что поддержка I-Force встроена в DirectX 5.x и, естественно, в DirectX 6, проблем с настройками не возникает — все выполняется стандартными средствами. А вот проводов непривычно много. Force FX подключается одновременно к порту джойстика и COM-порту, а еще одним шнуром подводится электропитание.

Все необходимые программы и драйверы поместились на одной дискете. При начальной установке мы попадаем в экран проверки «фунциклирования» нашего прибора высокой точности. В этом экране есть четыре лампочки, сигнализирующие о жизнеспособности и состоянии здоровья «пациента». Здесь проверяется прохождение сигналов к джойстику через COM-порт. Это как раз те сигналы, которые заставляют нашу игрушку подпрыгивать, вибрировать и сопротивляться. Главное, как обычно пишут в инструкциях к бытовым приборам, если аппарат не работает, проверьте, включен ли он в сеть. Не смешно. Я вот, например, привыкнув к тому, что джойстики в сеть включать не надо, долго не мог понять, почему лампочки на экране не «оживают». Потом вспомнил, что это force feedback и у него внутри много всякой всячины, которой требуется электропитание. Включил в розетку — заработало.







Ходовые испытания проводились в играх: Need For Speed III: Hot Pursuit, Fighter Duel SE, Descent Freespace. Очень хорошо применение Force FX организовано в Fighter Duel SE. Пожалуй, это лучшая игра по настройкам. Экран настройки джойстика в этой игре содержит четыре таблицы: General (общие), Environment (характеристики окружения), Weapon (оружие) и Damage (повреждения). Все настройки могут быть выполнены вручную, а можно воспользоваться кнопкой <Default> (установки по умолчанию). В пункте General выставляются значение прерывания и номер используемого порта. В разделе Environment можно установить частоту вибрации ручки джойстика (от работы двигателя) от 0 до 50 Гц, а также аэродинамические эффекты (например, сопротивление от 0 до 100). В пункте Weapon настраивается реакция джойстика на отдачу своего и попадания вражеского оружия. Степень реакции регулируется от 0 до 100% с помощью скроллбара или же ее можно совсем отключить. Здесь можно установить также задержку и время повтора эффекта от 0 до 2500 мс. Последний раздел, Damage, как и следует из названия, предназначен для настройки реакции джойстика на повреждения вашего транспортного средства, будь то машина, самолет или подводная лодка. Если заклинило рули высоты вашего самолета, то «заклинит» и джойстик.

Чу... Джойстик дернулся — такое ощущение, что попадание в корму. Разворот с ускорением, выход на боевой...

Ощущения... Лечу, никого не трогаю, хочу груз отсканировать (Descent Freespace). Готовлюсь к очередному полному провалу миссии — они, гады, всегда налетают со спины. Чу... Джойстик дернулся — такое ощущение, что попадание в корму. Разворот с ускорением, выход на боевой... Ну так оно и есть — подкрались со спины. Из чего можно сделать вывод: тот малейший толчок джойстика от первого же слабого попадания в мою... э-э корму дал мне возможность быстро сориентироваться (хотя какая там к черту ориентация — сплошной рефлекс) и смыться от еще пары «пилюль». Причем этот рывок подействовал на меня гораздо



раньше, чем какие-то сообщения на экране и звуки. Так что польза определенно есть. А что касается удовольствия, так его еще больше. Раньше как-то все равно мне было — джойстиком играть или на клавиатуре. Ведь что такое на самом деле джойстик (сейчас в меня полетят камни) — обыкновенная палка. А вот с force feedback эта самая простая палка превращается в почти полную имитацию настоящей ручки управления самолетом или старфайтером.

Что касается автомобильных симуляторов, то, как и следовало ожидать, джойстик не совсем удобен. Если уж быть настоящим фанатом автогонок, нужно покупать набор из руля и педалей, тем более что рулей с отдачей гораздо больше, чем джойстиков. Хотя в Need for Speed III после руления на клавиатуре джойстик с force feedback смотрится очень даже. А как он прыгает, когда вмазываешься в стеночку или сносишь знак — прямо ууххх!

Почему-то с CH Force FX в комплекте не идет игра, как это обычно делается другими призводителями. Хотя особым недостатком это не назовешь — сегодня force feedback поддерживают не один десяток игр и наверняка у вас найдется одна из них.

В общем, джойстик реализует и довольно хорошо все заявленные функции: где надо, трясется, где надо — заклинивает.



CH Products Force FX

Производитель	**CH Products** (www.chproducts.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный порт джойстика и COM-порт
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 130
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)

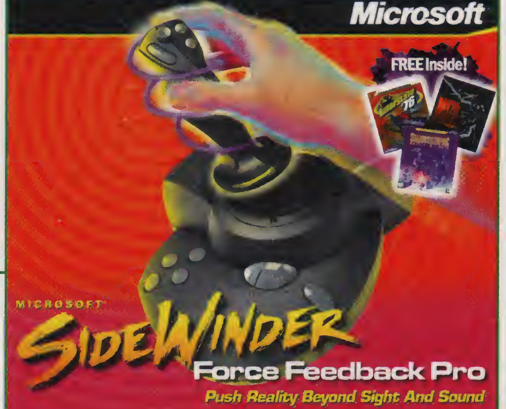
Microsoft Sidewinder ForceFeedback Pro

SideWinder

А вот этого друга я поджидал уже давно и с нетерпением. Я знал: он просто обязан появиться. Ждал и думал, что ведь не может же Microsoft спокойно наблюдать, как рождается и стремительно развивается новый рынок, а она (MS) не отхватила свой жирный кусок и не стрижет купоны. Нет, это игнорирование со стороны гиганта неспроста, думал я. Теперь я могу гордиться своей проницательностью. Microsoft сделала свой ответный ход. Название ему — SideWinder Force Feedback Pro. Несмотря на слова force feedback, в этом устройстве используется фирменная технология Microsoft, если и имеющая что-то общее с I–Force, так разве что название и общие принципы. Почему Microsoft не захотела купить лицензию на технологию Immersion, для нас неважно. Главное другое: игровые контроллеры на основе force feedback технологии Microsof производит пока только одна фирма — Microsoft. Тогда как у Immersion, партнеров с каждым днем прибавляется. При этом фирма горячо поддержала технологию Immersion и даже включила соответствующий код в DirectX 5, чем сильно облегчила жизнь разработчикам игр. Что же представляет собой джойстик с обратной связью от начинающего производителя игровых манипуляторов? Стоит это чудо техники около ста пятидесяти долларов, в комплекте с ним поставляются 3 компакт-диска, на которых находятся установочная программа, драйверы и DirectX 5, игры Interstate 76, MDK: Mission Laguna Beach, Shadows of The Empire: Battle For Hoth и демо-версии Throphy Bass 2 и Tiger Shark. Внешне новый джойстик не сильно отличается от своих собратьев по серии SideWinder, разве что только более объемным и массивным основанием, в котором запрятана теперь не только разнообразная электроника, но и механика.

В этом самом основании спрятаны высокоточная цифровая инфракрасная следящая система, управляющий процессор — 16-разрядный DSP 25 МГц, RAM 2 Кбайт и два электродвигателя, которые и реализуют force feedback по осям X и Y. На джойстике восемь программируемых кнопок и переключатель вида на восемь направлений, причем каждой кнопке можно задать по два значения. Благодаря тому, что джойстик цифровой отпадает необходимость калибровки. Обеспечивается поддержка 3D (движение ручки по осям X,Y и вращение).





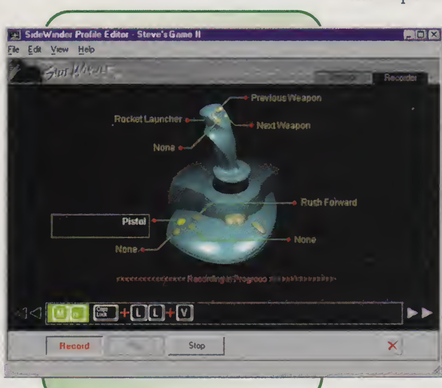
Как обычно, Microsoft есть за что похвалить, но недостатков тоже хватает. Несмотря на внешнюю пригожесть и красоту, рукоятка джойстика несколько неудобна. Хотя, может быть, я просто не успел к ней привыкнуть. Однако к Force FX мне привыкать не пришлось совсем — рукоятка легла в ладони как влитая, не зря же Force FX изготовлен как точная копия ручки управления истребителя F-16. Эргономика, однако.

Порадовало подключение к компьютеру всего одним кабелем через игровой порт. При этом обеспечивается скорость передачи позиционных данных (от джойстика к компьютеру) 300 Kbps, а от компьютера к джойстику (команды force feedback) — 31,25 Kbps. Плюс остаются свободными прерывания и порты, существенно необходимые другим устройствам. Конечно же, без второго кабеля не обошлось — тянется он от электророзетки к джойстику. Эх, было бы здорово, если бы удалось все сделать на одном кабеле — и управляющие сигналы, и электропитание. Но пока что электродвигатели требуют большей мощности, чем может обеспечить блок питания среднень-кого компьютера.

Инсталляция. Все установки прошли незаметно и неинтересно — никаких затыков, зависаний и несанкционированных перезагрузок. Это вполне объяснимо: и операционная система, и пакет DirectX, и даже драйверы устройства — все от одного производителя. В инструкции сказано, что «если на Вашем компьютере не установлен DirectX 5, то его установка произойдет автоматически». Проверить это мне не удалось, так как у меня уже есть DirectX 6. В общем, моя работа в процессе установки свелась к подключению сигнального кабеля к порту джойстика на звуковой карте, включению вилки в розетку, да паре нажатий на клавишу «Yes». Это, конечно же, не может не радовать рядового геймера. Все настройки легко и просто выставляются в стандартном окне свойств DirectX. Пять баллов.

На тех играх, которые были в коробке с джойстиком, я его проверять не стал: ну, не нравятся мне эти игры, что делать. А зачем force feedback на рыбалке, я вообще понять не могу. А запустил я для начала любимое свое леталово — MS Flight Simulator 98 (ну, не воин я, не люблю стрелять, а тем более когда в меня стреляют, пусть даже и виртуально). Ну, естественно, все примочки force feedback здесь работают на «ура». Кто бы сомневался, что Microsoft идеально «заточит» свою игру под свое же «железо». Поэтому для проверки я выдернул из кучи компактов с авиасимуляторами наугад еще один диск. Это оказался Sierra Pro Pilot. Проверим. Настройки оставляем стандартными DirectX 6. Запускаю двигатель — рукоятка джойстика начинает мелко подрагивать,

причем частота вибрации растет с увеличением оборотов. Следующий пункт нашей программы — рулежка и взлет. Cool!!! Джойстик вздрагивает на каждом стыке между бетонными плитами взлетно-посадочной полосы. При взлете заставил себя сделать грубую для пилота с трехлетним стажем ошибку — пару раз стукнулся шасси о полосу для проверки реакции джойстика. Получилось довольно похоже на настоящий самолет. Кстати, в этой же игре вышеупомянутый CH ForceFX показывал не все возможные эффекты force feedback. Его, конечно, можно настроить с помощью специальной программы под конкретную игру, однако согласитесь, что куда как приятнее просто подключить джойстик к компьютеру и сразу играть, играть, играть! А тут с настройками возиться... Прям



конструктор «Сделай сам» какой–то.

Игры, которые не требуют запуска системы в режиме DOS, а работают в окне или сеансе DOS, с джойстиком работают нормально. Остальные не видят его вообще. Что, впрочем, не является заметным недостатком — новых игр под DOS практически не появляется, а старые постепенно забываются.

В общем, у джойстика Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro можно отметить лишь один существенный недостаток — его неэргономичность. Неудобная ручка и не совсем удобное расположение кнопок, несомненно, являются чрезвычайно субъективным фактором и особой роли в выставлении оценки не играют. Сделают удобную ручку — поставлю десятку и пойду покупать.

Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro

Производитель	**Microsoft Corporation** (www.microsoft.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный порт джойстика
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 160
SDK (Software Development Kit)	SWForce 1.1 SDK (Microsoft Corporation)

Logitech WingMan Force

Использует технологию I-Force от Immersion. Подключается к компьютеру, как и SideWinder, с помощью только одного кабеля, но уже не к игровому порту, а к свободному COM или USB. Имеет 9 программируемых кнопок, переключатель вида на восемь направлений и колесо регулирования газа (throttle wheel).

Это, можно сказать, самый молодой представитель семейства игровых манипуляторов force feedback. В продаже он появился в сентябре, хотя массовый промоушен этой модели начался еще на E3, где был представлен уже работающий образец. Естественно, тогда мне пробиться к нему не удалось — довольствовался рассказами знакомых об их ощущениях. А сам терпеливо ждал. По словам друзей, сумевших добраться до предмета рекламной шумихи, это не просто реально сильный конкурент майкрософтовскому Sidewinder, но более того — его убийца. Но вот, наконец, и до моих рук дошло сие чудо и теперь я буду его живописать.

Используемый набор команд I-Force уже говорит нам о том, что без проблем этот джойстик подойдет более чем к сотне игр. Видимо, руководствуясь этим моментом, и к этому джойстику производитель не приложил в стандартную поставку ни одной игры. Это нисколько не умаляет его достоинств. Да, буду хвалить. А потому, что есть за что.

Во-первых... Да-да, именно эргономика, что же еще. Фирма Logitech вообще признана лучшей из производителей джойстиков в этом плане. Причем именно серия WingMan. И WingMan Force — лучший ее представитель. Очень удобная ручка, которая становится настоящим продолжением руки, прекрасно продуманное расположение всех кнопок. Нет такой ситуации, как с SideWinder, когда с криком «Нет! Не эту кнопку, не эту!» в самый кульминационный момент воздушного боя в одном шагу от победы над дико превосходящими силами противника вместо того чтобы переключить радар, выстреливаешь себе под зад катапульту и улетаешь на фиг в голубое небо. А твой самолет, твой боевой друг, без единой пробоины и царапины и почти с полным боекомплектом уходит камнем вниз.

Джойстик, естественно, цифровой, поэтому в калибровке не нуждается, что является еще одним приятным моментом.



Это не просто реально сильный конкурент майкрософтовскому Sidewinder, но более того — его убийца.

Кстати, испытывать пришлось не только джойстик, но и в очередной раз работу все более распространяющегося стандарта USB, так как джойстик, мне доставшийся, был оборудован именно этим разъемом. Ох, сколько я до этого намучился с устройствами USB. Как они у меня зависали и подвешивали все вокруг. А настройки... Этот стон у них песней зовется.

На этот раз все прошло на удивление гладко. Драйверы встали как вкопанные, USB стабильно заработал, ничего не подвесил и впервые за полгода показал себя с лучшей стороны. Похоже, начинают появляться устройства с нормальной поддержкой USB, и теперь этот стандарт начнет распространяться дикими темпами. А то в машины портов USB понатыкали, а что с ними делать...

Что еще хорошего в произведении композитора Logitech? Новая механическая система. Нет, конечно, от электродвигателей пока совсем не избавились, но придумали новую систему передачи колебаний — cable-drive. Она построена на основе разработок систем управления роботами и обеспечивает более точное воспроизведение самых мельчайших колебаний.

Зная все эти технические подробности, при запуске игры я уже был гораздо внимательнее и отмечал самые малейшие изменения в поведении джойстика. Действительно, Force FX и Sidewinder Force Feedback Pro при рулежке по ВПП, например, реагируют на стыки между плитами. А WingMan Force дает почувствовать каждый мельчайший камушек. В общем, классно.

Logitech WingMan Force

Производитель	**Logitech** (www.logitech.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный порт джойстика или USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 165
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)



Разобравшись с «веселыми палочками», давайте теперь плавно перекатимся к колесам. (М-да, эту статью можно смело печатать в журнале «Здоровье» в рубрике о вреде наркотиков. Дело в том, что в Америке, в те далекие времена, когда был изобретен джойстик, сам термин joystick, то есть «веселая палочка», означал самокрутку с анашой. А теперь вот еще и колеса. Докатились.)

ACT LABS Force Racing System

Этот игровой контроллер тоже новичок — первое его представление состоялось на E3, за несколько недель до ECTS в Лондоне было объявлено о начале промышленного производства, и первые экземпляры поступили в магазины в двадцатых числах сентября. Устройство представляет собой набор из рулевого колеса и подставки с педалями, причем все это подключается к компьютеру одним кабелем. Помимо того, что поддерживаются все функции force feedback, пользователь сам может создавать собственные эффекты с помощью специальной программы, поставляемой в комплекте с Force RS. Можно запрограммировать 11 функций.

На лицевой стороне рулевого колеса находятся четыре программируемые кнопки, а на подставке слева — рукоятка переключения передач, сделанная в стиле F1. Две педали — газ и тормоз.Угол поворота руля — 270 градусов.

На международной выставке E3 в мае 1998 года ACT LABS Force RS получил два главных приза - как лучший Race-контроллер и самое передовое (в смысле технологии) «железо».

Главной отличительной чертой Force RS является универсальность. По сути, главный мозг, управляющий всеми процессами, находится не в одном корпусе с рулевым колесом, а выполнен в виде отдельного небольшого блока, к которому подключаются руль и подставка с педалями. А уже это устройство соединяется через порт USB с компьютером. Универсальность состоит в том, что эти самые согласующие устройства выпускаются в модификациях не только для PC, но и для других игровых платформ. Кстати, других интерфейсов, кроме USB, фирма поддерживать не намерена, так что не ждите, пока появится модификация для COM-порта или порта джойстика, а меняйте материнскую плату.

Кстати, Force RS также порадовало меня отсутствием проблем с установкой, а еще нормальной (даже отличной) работой USB. (А меня порадовала фирма ACT LABS хорошим отношением к журналистам. — А.С.). Все драйверы встали практически без моего участия, попыток насильственно переустановить DirectX отмечено не было.

В коробке с комплектом Force RS были обнаружены две игрушки: Andretti Racing и демоверсия Need for Speed III: Hot Pursuit, обе от Electronic Arts. Естественно, там же есть и программа Immersion Studio для создания собственных эффектов force feedback.

Собственно говоря, именно NFS я и запустил. Поехали. Очень качественная передача всех ощущений, причем очень хорошо чувствуются различия трасс — асфальт, снег, песок... Первое время я даже не гонялся — просто катался и наслаждался эффектами. Выше я уже говорил, что ради force feedback можно и джойстиком в автосимуляторы поиграть. Теперь же могу с уверенностью заявить: лучше руля с force feedback для автосимуляторов ничего нет! Может это, конечно, именно Need for Speed так хорошо «заточена» под force feedback, а другие будут выглядеть похуже. Не знаю, не пробовал. Но объявили о поддержке этой технологии очень и очень многие производители автосимуляторов, так что приобретать руль с force feedback фанатам автосимуляторов можно настоятельно порекомендовать.

А в Need for Speed технология force feedback приносит большую пользу — добавляет реалистичности, о которой постарались забыть разработчики. Да, пусть нельзя разбить вдребезги вашу любимую Diablo, но когда скребешь об скалу бортом на скорости миль этак двести в час — вот где выброс адреналинчика-то. А потом стараешься от этой скалы держаться подальше, хотя бы потому, что руль жалко.

ACT LABS Force Racing System

Производитель	**ACT LABS** (www.actlab.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 155.99
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)

Logitech WingMan Formula Force

Этот друг (подруга, амиго? Колесо — оно, руль — он...Тьфу, запутался) еще моложе предыдущего — его пока еще даже нет в магазинах. Описываю по тому, что видел и опробовал на ECTS. Так что коротко.

Очень удобный руль. В руки ложится как влитой. Довольно-таки сильная отдача (стоят более мощные электродвигатели, чем в других устройствах). Может быть, даже местами это перебор.

Система слежения (трекинга) электронно-оптическая, что обеспечивает более быструю и точную реакцию машины на действия игрока. А более тщательную проработку эффектов force feedback обеспечивает ленточно-кабельный привод, изготовленный с применением новейших технологий робототехники. Гм... Наверное, некоторые эффекты проработаны чересчур точно, что создает некоторую искусственность происходящего.

Минус. Отсутствует ручка переключения передач. Даже максимально удобно расположенные кнопки не могут ее заменить. Хорошо хоть педали не забыли (правда, не очень удобные).





В целом же это очень неплохой контроллер, стоящий внимания любителей автогонок. В комплекте с Logitech WingMan Formula Force поставляются игры F1 Racing Simulation и Motorhead, а также программное обеспечение WingMan® Profiler™, с помощью которого можно создавать свои собственные настройки для различных игр.

Logitech WingMan Formula Force	
Производитель	**Logitech** (www.logitech.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный COM-порт или USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 179
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0

AVB Top Shot Force™ Feedback Racing Wheel



Первый игровой манипулятор с force feedback, который использовал подключение через USB. Угол поворота руля 220 градусов, восемь программируемых кнопок, переключатель передач и, естественно, в комплект входят педали.

Всей механикой управляет специализированный 24 МГц 16-разрядный процессор Force Feedback Processor Engine. Устройство полностью совместимо с DirectX 5 и DirectX 6, а также последней версией API I-Force 2.0. Вместе с набором поставляется пробная версия программы I-Force Studio, с помощью которой можно программировать свои эффекты force feedback для любой игры.

Естественно, использование специализированного процессора и шины USB призваны обеспечить высокое быстродействие, что вполне было достигнуто.

Конструкция довольно компактная, поэтому, чтобы обеспечить приемлемое охлаждение близко расположенных друг к другу электроники и двигателей, в корпус встроен бесшумный вентилятор.



На дороге (то есть в играх) это устройство ведет себя немного капризно, иногда требует дополнительных настроек. Некоторые эффекты сильно «приглушены».

При установке не всегда корректно устанавливаются параметры USB, что приводит к дополнительным плутаниям в менеджере устройств. Можно порекомендовать для тех, кто не боится множества ручных настроек, так как при правильной и тщательной настройке этот аппарат работает очень даже...

AVB Top Shot Force™ Feedback Racing Wheel	
Производитель	**AVB** (www.avbtech.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный COM-порт или USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 130
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0

SC&T Ultimate Per4mer® Racing Wheel

Еще один высоко оцененный на E3 набор — руль плюс педали. Самый прочный. Изготовлен из суперпрочных стекловолокон с добавлением поликарбоната. Опять же есть вентилятор для охлаждения всего электронно-механического хозяйства. Плюс к этому хитрая оптическая система трекинга и выключения foce feedback. Имеет 15 программируемых кнопок, светодиодные индикаторы режимов, которые также могут использоваться как приборная панель в игре. Подключается к компьютеру, как водится, с помощью единственного COM-кабеля.





Кнопки удобно расположены под большими пальцами — никуда не надо тянуться и отрывать руки от руля. За счет этого у руля несколько необычная форма штурвала гражданского самолета.

Установка очень легкая, не вызывающая проблем даже у человека, мало знакомого со словами «драйвер», «setup» и т.д.

На дороге ведет себя очень прилично, тщательно передает все эффекты, но при этом оставляет их очень близкими к действительным.

Хороший аппарат.

Вообще рынок игровых контроллеров и игр с поддержкой технологии force feedback стремительно развивается, появляются новые устройства, игры, поэтому мы не раз еще вернемся к этой теме на страницах нашего журнала.





SC&T Ultimate Per4mer® Racing Wheel	
Производитель	**SC&T International** (www.platinumsound.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный COM-порт
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	$ 190
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)



Иван Шаров

Чудо-эспандер

Реальная виртуальность все больше вторгается в нашу жизнь. Мы уже привыкли ко всяческим устройствам с отдачей, типа трясущихся в облаках джойстиков, недобрых жилетов, оставляющих синяки от пуль, качающихся кресел... Теперь нас радуют новым творением, перчаточкой такой милой с force feedback. Называется чудо RM II Hand Master и разрабатывается Лабораторией Интерфейса между Человеком и Машиной Центра Компьютерной Помощи Эффективности Производства, что в государстве США.

Вот это внешне устрашающее механизированное устройство поможет вам ощутить форму и мягкость самых разных, а подчас весьма занимательных предметов.

Суть изделия: дать рукам почувствовать то, что видит глаз в виртуальном мире. Хвать, например, шишку, а она твердая. А потом хвать шарик надувной, а он податливый такой, мягкий. Бутылка — стеклянная, а стена — ровная или, наоборот, кирпичная. Здорово.

Сделано это весьма просто: обычная перчатка с кольцами на четырех пальцах. К кольцам приделаны эдакие поршни, которые при определенном стечении обстоятельств не дают пальцам согнуться или делают этот процесс затруднительным. Поршни крепятся к лежащей в ладони пластинке, к которой идут провода и шлейф от Центрального Юнита, основанного на мощи процессора типа 386EX-25. Поршни управляются в нескольких направлениях: они не только сжимаются (или, наоборот, не сжимаются), но также вертятся относительно своего основания (интересно, могут ли они из-за глюка системы сломать пальцы? Пожалуй, да). Все это хозяйство общается с собственно компьютером через порт RS232, а в дальнейшем планируется использование Ethernet. Представляете, как здорово, например, водить по локальной сетке хоровод или пожимать руку далекому другу (или начальнику в соседней комнате) через Internet.

Смысл (основной) этого изделия — помощь начинающим хирургам, тренировка космонавтов (первая версия перчатки ныне тестируется в NASA), инструктаж таможенников и инспекторов багажа в аэропортах. Нашему брату мегагеймеру подобное чудо техники может помочь в ощущении попадающих в руки предметов. Один коллега, видный краевед, предполагает, что очень круто в RPG рубить всех направо и налево тяжелым мечом. Неправильно предполагает, ниже объясню почему. Но вот почувствовать форму рукоятки с помощью такой перчатки можно, а также пощупать членов своей геройской партии (пошлости отставить). Несмотря на грозный вид, перчатка позволяет ощущать все весьма тонко и нежно.

Недостатки устройства: все равно не фиксируется рука, так что тяжести меча не ощутить, как не ощутить и, например, непреодолимости стены. Вы почувствуете, что она ровная, конечно, но попутно она будет еще и податлива, то есть вроде как дощечка, прикрепленная к ладони. При демонстрации возможностей девайса создатели занимаются, в частности, сжиманием и швырянием разноцветных мячиков в кубическом виртуальном помещении. Если со сжиманием все в порядке, то вот при швырянии мяча вы не почувствуете ни его тяжести, ни всех необходимых эффектов броска предмета, кроме ощущения оного предмета в руке отсутствия. С помощью такой перчатки нельзя ощутить шершавость рукоятки меча или колючесть елочных иголок. Не задействован мизинец — то есть вроде как все правильно, а мизинец опровергает реальность ощущаемой всеми остальными пальцами виртуальности.

Короче, дорабатывайте, товарищи. Дорогой идете верной, но предел совершенства еще далек.











Симулятор таможенника в аэропорту. Что это такое они спрятали в чемоданчике, ась? Жаль только, что если неудачно дернуть бомбу, руку сразу не оторвет, а то было бы полное погружение в виртуальность.



Сонная Москва только начинает шевелить автобусами, дворниками и голубями. Я пробираюсь между редкими собачниками, мне немного злорадно смотреть на их лица, в которых долг преобладает над ленью. Я то уже со своим псом давно погулял...

Метро. Нырнул, шлепнулся на полупустое сиденье, закрыл глаза. Досплю... Нет, какое там досплю. Нервная система начинает знакомо подрагивать моим телом, изнывая в предвкушении. Я еду, а сам в это время лихорадочно размышляю, где же я смог так облажаться, почему, ну почему я его не нашел вчера...

Выныриваю, немного просветлело, пять минут пешком и я у цели. Темная громада офиса нависает надо мной, заставляет излишне суетиться, разыскивая в связке нужные мне ключи. Эх, если бы все ключи можно было найти так легко и быстро...

Быстро распахиваю дверь, проскальзываю внутрь, в редкое мигание красного света, притворяю ее за собой и шарю рукой по стене. Вот она, коробочка с проводами и кнопками. У меня три попытки отключить сигнализацию, я делаю это на ощупь, просто для того, чтобы доказать самому себе, что я это могу. Лампочка гаснет, и я остаюсь в темноте. Сигнализация отключена, сигнал тревоги не ушел в ближайшее охранное отделение, я довольно улыбаюсь...

Теперь, по прежнему не включая свет, двенадцать шагов налево, поворот, ступеньки на второй этаж, еще одна дверь, которую я преодолеваю еще быстрее. Здесь уже можно немного расслабиться. Я нашариваю выключатель,



ТОП СЕКРЕТНЫЙ РЕЙТИНГ

Юрий Травников

Да, таковы мои воспоминания о днях работы в одной из коммерческих компаний лет эдак шесть назад. Работал я тогда в офисе, на компьютере работал, составлял различные документы и подгонял норовистую отчетность под необходимые высокому начальству рамки. Время тогда было лихое, капиталы росли-ширились-гробились, и причем иногда одновременно. В начальниках у меня тогда была пара бизнесменов (где-то они сейчас?). Толковые были парни, в компьютерах ничего не соображали и не лезли в это дело, справедливо полагая, что делать им там нечего. Так что в игры они тем более не играли. Не то чтобы они считали компьютерные игрушки глупыми или тем более вредными, нет, просто заняты другой, более важной для них страстью — добыванием денег, они компьютерных мониторов просто в упор не видели. Играл я, играла еще пара молодых людей из технического персонала. Каждому свое...

Минули, как вы уже, наверное заметили, годы. Я давно перестал заниматься бизнесом ради бизнеса. И вот пришло мне в голову узнать, как обстоят игровые дела на острие коммерции сегодня. Играют ли и во что, собственно, играют сегодня «Белые воротнички» — обитатели офисов. Люблю я совмещать приятное с полезным — удовлетворю свое любопытство и составлю рейтинг для любимого журнала.

Я созвонился с друзьями и заказал аудиенции в нескольких крупных офисных зданиях. И поехал в люди...

КАК ПРОИСХОДИЛ ОТБОР

Девчонки были очень даже миленькие. Я не знаю, какие должности они занимали, но перед каждой из них стояло по монитору. Присмотрелся. Что ж, без излишеств, обычные четырнадцатидюймовки. На панелях корпусов — загадочная частота «HI». Когда я представился и объяснил откуда я и что, собственно, хотел бы узнать, девушки как-то сразу замялись и малодушно попытались углубиться в работу. Слегка обескураженный, я продолжал настаивать на своем, обещал щедро угостить мороженым и шоколадом (наврал, конечно, все мужчины — сволочи).

После долгих уговоров, шуточек и посулов мне суждено было все-таки добиться взаимности, спасибо, вам, девочки (все мужчины...).

Да, компьютеры у них хорошие. Четверки, конечно, но есть и Пентиум. Пентиум у программиста (и такой у них есть), но им вполне хватает. Нет-нет, какой еще Internet, нет у них Internet, у программиста есть Internet, но они, девушки, никогда его, Internet, не видели. Да и зачем он, им и работы вполне хватает. Нет, не играют! Не играют они на работе в игры. Программист? Не знаю, вроде тоже почти не играет. Зачем ему колонки? Чтобы музыку, наверное, слушать.

Нет, я правда никому не расскажу? Ну, случается иногда... Нет, после работы, конечно, но ОЧЕНЬ мало. Да в основном пасьянс, но очень редко, вот Оля у них чемпион, быстрее всех раскладывает... А у Андрея (так зовут программиста) все время какие-то страшилища по экрану бегают, он их ракетами стреляет. И ругается при этом громко, но невнятно... Как? Разобрать можно только «гады», и еще он все время повторяет: «Понял, Тридцатый!»

Какой пасьянс? Как какой? Да вот этот же, из компьютера... Вот этот!

И на экран выползает знакомая всем «Косынка», она же «Клондайк», она же «Солитер».

щелкаю и оказываюсь в маленьком квадратном помещении–тамбуре с двумя дверями. Через одну я только что вошел, вторая, обманчиво мягкая из–за толстой обивки, являет из себя лист стали, намертво приваренный к коробчатому каркасу. В двери два импортных дорогих замка, но для меня они не преграда, они меня почти не задерживают, я распахиваю дверь и захожу в темный кабинет. Не совсем, впрочем, темный. Немного утреннего света пробивается через зашторенные окна. Вполне достаточно для того, чтобы разглядеть путь, ведущий к заветной цели. Я подхожу к компьютеру, хорошей, мощной «трешке», поминая добрым русским словом технику противопожарной безопасности, подключаю его к розетке и включаю. Пока машина самотестируется, скидываю с себя куртку, спихиваю под столом с ног ботинки. Успеваю вовремя нажать «F8», чтобы не загружать ненужные драйвера, набираю в командной строке необходимый путь и нажимаю «Ввод».

Загрузка, милая сердцу заставка, быстрое переключение, снова загрузка, и вот я на месте.

Теперь сосредоточиться! На этот раз я справлюсь! Я знаю, что выход есть, он предусмотрен программой, но спрятан зло–вредными разработчиками. Я чувствую, не зря же я проворочался всю ночь, да и по дороге сюда мысленно не дремал. Я чувствую, где–то здесь, где–то в этой стороне, может быть... А–А–А!!! Есть! Вот он, этот гнусный, этот подлый, этот такой желанный, обожаемый мною ключ!

Я совершаю все известные мне жесты радости, голова моя хмелеет, ноги гоняют снятые ботинки, как футбольные мячи. Я сделал ЭТО!!!

Теперь туда, в то самое, накрепко отложенное в моей памяти место. Где столь необходим найденный мной предмет. Теперь все будет хорошо. Дальше уже дело техники.

До начала рабочего дня еще два с половиной часа, но за полчаса до срока я отключу PC–спикер, чтобы не пропустить появление сотрудников. Отчего–то мой начальник очень не любит, когда я играю в DOOM...

«БЕЛЫХ ВОРОТНИЧКОВ»

Вот такое было многообещающее начало сбора статистической информации.

Две последующие недели я как небезызвестный предмет в проруби болтался по офисам, офисам, офисам. И вот, что я там накопал.

Играют «Воротнички» мало. Омерзительно мало играют! Или же, я лелею в сердце такую мысль, многого мне не сказали. А как же иначе? Каждый, кто признавался мне в игровых пристрастиях, если не словами (словами чаще), то выразительными жестами меня умолял не говорить о том, что они все-таки (крайне редко) поигрывают на казенных компьютерах.

А с шефами (президентами, директорами, менеджерами) вообще беда! Складывается такое впечатление, что они вообще если и играют, то только на бирже или на нервах своих подопечных. А может, тоже врут?.. Может это издержки имиджа? Ведь наш главный-то играет...

И совершенно омерзительный парк машин. То есть нет, у шефов, у тех, у кого есть, конечно, с компьютерами (и со всеми остальными машинами) все нормально. С более молодыми компаниями — тоже попроще. Складывается такое впечатление, что все компьютеры в фирмы покупают в момент основания офиса и потом, несмотря на все мировые перемены, попирают законы эволюции.

Я еще раз прошу не трактовать мои слова однозначно, как закон Гука. Были и исключения, в одной из компаний машины обновлялись раз в два года. А компании уже лет восемь. И работают там люди пожизнерадостнее и охотнее делятся своим, заветным. И господин президент квачит по сети, да так, что только перья летят. И люди оттуда не уходят. Работают командой и играют командой.

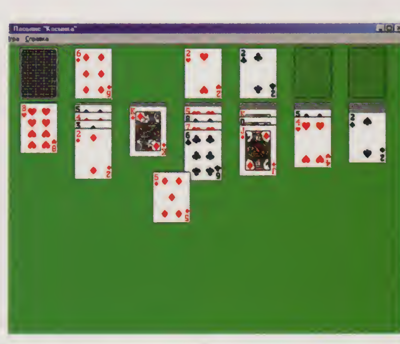
Тем не менее, не раз промочив и обморозив ноги (конец зимы в этом году...), я набрал необходимое мне количество материала. И теперь, после обработки, я выношу его пред ваши глаза.



«Марьяж», он же — преферанс. Очень умная, очень долгая игра.

ТОП

1. «Косынка». Победа безоговорочная! Абсолютное большинство тех, кто вообще во что-нибудь играет, играют в эту незамысловатую игрушку. Не зря Б.Г., Великий и Ужасный, вставляет ее во все версии своей Виндозы (самому, наверное, нравится). Популярность игрушки просто поразительная! Причем это, может быть, не обязательно продукт Мелкософта, мне довелось повидать несколько версий. Но игрушка-то одна и та же...


Золотая медаль «Мегагейма». Знаменитая «Косынка» на моем собственном «рабочем столе».

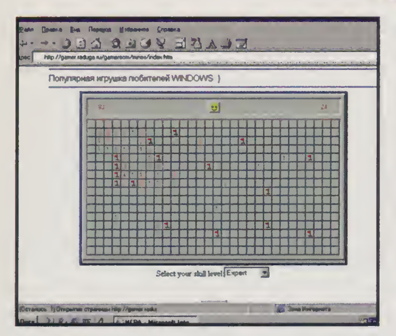
И думать не надо, чтобы понять, откуда у «Косынки» такой потрясающий успех. Простота освоения, возможность откинуться в кресле и лениво подвигать мышкой. Здоровый дух соперничества поддерживается накопленными на вашем счету очками, и, поверьте, просто бесконечен путь к совершенству игры при всей ее внешней примитивности.

2. DOOM 2 и его всяческие разновидности. Вот порадовали! Бессмертное творение Кармака-Ромеро, похоже, не собирается не то чтобы умирать, но и стареть. Крайне занимательно то, что в DOOM режется не только и не столько мужская половина сотрудников, женская не менее активно гоняет легендарного спейс-марина по просторам родной планеты. Как мне это понравилось! Сразу вспомнилась моя золотая спекулянтская юность.



Моя игра! Из тех времен! Сколько экспрессии в выстрелах шотгана...

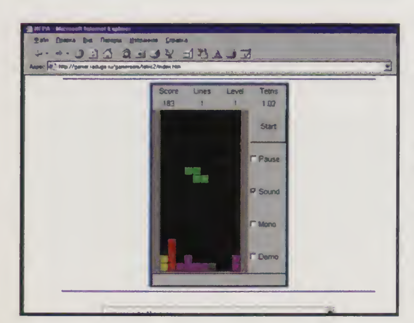
3. «Сапер» — еще одна заморочка из Windows. Если честно, я никогда не мог понять эту игру. Нет, конечно, я понимаю, что и как там нужно делать, но вот сам процесс мне не нравится. (Кстати, в «Сапера» почему-то играют значительно открытее, чем во все остальные игры. Может быть, оттого, что игрушка и на игрушку-то мало похожа и, когда открыта в маленьком окошке, смахивает на какую-то причуду интерфейса.)



4. Age of Empires и ее аддоны. Что тут сказать? Отличная игра! Причем до «Эпохи» эти же сотрудники с успехом играли в C&C и Warcraft. Достойные граждане игрового мира. Помню, помню C&C, сам грешил, что ни говори, игра была (да и есть, пожалуй) эпохальная. Недаром все клоны от нее.

5. Heroes of Might & Magic I и II. Играют в обе части, кто в одну, кто в другую (вне зависимости от мощности машин). Ну, я и не стал их делить на два пункта. А зачем?

6. Mahjong — великая игра великого китайского народа. Пасьянс для умных и для тех, кто никуда не торопится. Вдвойне приятно, что «Маджонг» — любимая игра моей любимой супруги. У нас с ней как — кто первым до компьютера доберется, тот его и занимает. До полного психофизического истощения. Или я работаю, или любимая моя играет... скажу даже по секрету (у нас тоже секреты имеются), когда мне не очень хочется работать, я притормаживаю и машина достается жене.





7. Color Lines. Еще одна головоломка. За все долгое время моего с ней общения я так и не научился толком в нее играть. Видать, нет таланта. А так — игрушка хорошая. Красивая игрушка. Развивает то, что у меня не развивается...

8. 9. 10. Тетрисы-Арканоиды-Пинболы. Да простят мне мои читатели за то, что я объединил всю эту огромную кучу всяких-разных головоломочных аркад в единый блок. Ну что тут еще можно было поделать? Слишком много этих игрушек разбросано по винчестерам офисных работников. Больше всего меня поразили клоны «Тетриса». Что только сегодня не роняют в стакан. Кстати сказать, сегодня экзотика преобладает над классикой. Классику насмерть задавили расплодившиеся пару-тройку лет назад китайские игрушки, которые пищали дурными голосами в метро, в автобусах, в электричках, в таежных дебрях и в самолетах на Канары.

Больше всего мне понравился «Тетрис» с червями (кольчатыми, по-видимому, из курса зоологии). От вас требуется не складывать горизонтальки, а тянуть червя в любом, каком сможете направлении. Червяк может ветвиться. Единственное, что вам необходимо — завершать все его ответвления головами. Когда все завершили — червяк исчезает. Голов мало, все больше куски тел попадаются. Все как в жизни...

Ну и пинболы-арканоиды. Две кнопки, реакция мангуста. Куча разновидностей, один итог — Геймовер.

11. Hexen 2. Игра для тех, кто МНОГО времени уделяет любимой работе. Точнее, пребыванию на этой самой работе. Необычайно распространен среди компьютеризированных продвинуто-игровых начальников (которых мало).

12. Duke Nukem 3D. Играют в него исключительно в тех конторах, которые не имеют внутренней сети (таких большинство). Что бы не говорили злобные дюконенавистники, игра была эпохальная. А дух!.. Дух Дюка — я не знаю, в какой другой игре так весело было валить направо и налево монстров. Не знаю другой игры, в которой бы я чувствовал себя настолько крутым суперменом. А все надписи типа: «Duke Nukem must die!» на стенках я видал! А на стенках и заборах умных вещей умные люди не пишут (разве что граффити не в счет). Я — доктор, я знаю.

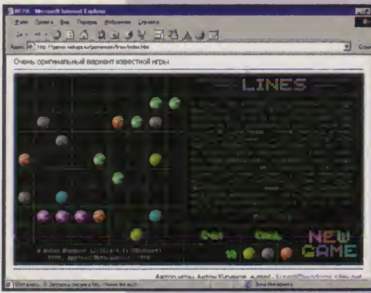






13. Quake 1 и 2. Здесь все с точностью до наоборот. Только при наличии сетки. И при наличии демократичных (и такие бывают!) шефов. Ну что про Кваки говорить? Кваки, они везде Кваки... Дохлый сингл и чумовой мультиплейер. Тут все показательно.

Еще играют в обе Цивилизации, в Нарды, в два NFSa (второй и третий), некоторые особо засекреченные работники исхитряются проводить рабочий досуг за преферансом или даже шахматами. Эксплуатируется огромное количество невнятных ДОС'овских игр, игрушек и игрулек. Но это уже мелочи, ни в какие рейтинги не попадающие, даже в бестолковые.



Как-то мне не по себе. Ну почему, почему я не могу научиться играть в Lines?..

ТО, ЧТО МНЕ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ СКАЗАТЬ

Господа начальники! Пожалуйста, дайте продыха вашим подчиненным! Не закручивайте туго пояса на горле игры. Игры — как песни, они строить и жить помогают! В далекой Японии, стране великих рациональностей, специально отводят время для развлечений сотрудников. И ведь развлекаются, не все время в тренажерных залах сидят... А как работают...

Да и у нас. Если контора компьютеризирована согласно сегодняшним возможностям, если начальство одобрям (или хотя бы не препятствум), работники в конторах веселые, румянные и очень работящие. Дела у таких организаций — всегда на «ура».

А в остальных — людишки бледные, затюканные тяжелой неволей, в глазах намертво отпечатался Excel, тоска непроглядная. Какая уж тут работа? Тут впору на дверных ручках вешаться. Ручаюсь, на расчетных счетах этих организаций такие же бледные суммы.

Let there be GAME!!!







Господа!

Мы, живущие в конце XX века, присутствуем при развитии нового мира, который молод, ему нет еще и 30 лет, существование которого не всем очевидно, но в котором (хотим мы этого или нет) придется жить не только нашим детям, но уже нам.

Этот мир — мир компьютеров, глобальных сетей, телекоммуникаций...

Каждый человек, впервые сталкиваясь с этим миром, проходит несколько этапов. Сначала его переполняет смутное ощущение беспредельности новых возможностей — он вышел на берег океана информации, где, кажется, есть ответы на все вопросы. Затем он постепенно начинает понимать, что компьютер не столько помогает решать старые задачи, сколько ставит все новые и новые, отнимая массу времени на обучение и решение чисто компьютерных проблем. И наконец человек с трудом, методом проб и ошибок, становится "квалифицированным" пользователем, т. е. очерчивает для себя узкий круг приложений, с которым работает, боясь выйти за установленные самим им рамки, окончательно используя микроскоп как инструмент для забивания гвоздей...

Тем не менее, компьютерные технологии каждый день привлекают тысячи новых "жертв" — владельцев компьютеров. Производители компьютеров, компонентов и программного обеспечения используют для этого все возможные и невозможные пути агитации и рекламы, главным из которых является осознание "обреченности", простое понимание, что без компьютеров жить нельзя. При этом, покупая компьютер, мы часто знаем о нем не больше, чем житель современного города, решивший приобрести лошадь (где ее "парковать", чем кормить, какие команды она слушает, в конце концов, с какой стороны на нее садиться).

Пользователь, оставшись один на один с компьютером, вынужден самостоятельно решать многочисленные проблемы и прибегает к помощи разнообразных "специалистов", готовых немедленно выдать рецепт. Зачастую эти люди понимают в компьютерах не больше, чем шаман в медицине и после его "помощи пациенту" нужна уже не пропаганда гигиены, а реанимация...

Создавая наш клуб, мы преследуем простую цель избавить вас от страха перед компьютером, помочь вам научиться воспринимать его как инструмент, держать вас в курсе современных информационных технологий и, наконец, просто помочь вам в решении каждодневных больших и малых вопросов и проблем.

Мы надеемся на взаимное сотрудничество. В частности, мы надеемся, что, став однажды членом Клуба, вы в дальнейшем будете способствовать развитию и пропаганде наших идей, в конечном счете, развивая компьютерную грамотность масс.

В. Шаров

Что такое РКК "Третье тысячелетие"?

Российский компьютерный клуб "Третье тысячелетие"– некоммерческая общественная организация, созданная и существующая для объединения своих членов с целью распространения достоверной информации о современных компьютерах, информационных и компьютерных технологиях, современном программном обеспечении.

Кто может стать членом клуба?

Членом клуба может стать любой владелец (или пользователь) компьютера производства компании "Формоза", заполнивший регистрационную карточку и согласный с задачами клуба.

Обзор самых крупных, полезных и посещаемых сайтов в Internet, посвященных самым популярным аркадным играм.

INTERNET и аркадные игры

Олег Терехов



Я очень хорошо помню, как я первый раз играл с компьютером. Случилось это, когда мне было лет 10 или 12 и родители как-то раз во время каникул взяли меня к себе на работу. Естественно, ребенка сразу усадили играть. Все это происходило в загадочном месте под названием ВэЦэ с огромным количеством черно-зеленых мониторов, и игра, как я теперь понимаю, происходившая в терминальном режиме, заключалась в том, что я должен был спасти зеленоватый кружочек от гоняющегося за ним крестика (курицу от лисы, как мне тогда объяснили), собирая при этом «валяющиеся» точки.

Сейчас как-то не верится, что современные аркады обязаны своему появлению таким «курицам и лисицам». Это осознаешь только в Internet, где на игровых сайтах Квака и Unreal соседствуют с классическими Пакманом или CD-мэном. Надо сказать, что только в Сети можно найти информацию почти обо всех аркадных играх, и поэтому я рекомендовал бы геймерам «прогуляться» по соответствующим сайтам. А чтобы вам было проще, мы составили небольшой обзор...

Вадим Богданов

Говоря об играх, нельзя не упомянуть о, наверное, самом старшем игровом жанре — аркадном. Первые игры этого жанра появились практически тогда же, когда появились компьютерные игры, а случилось это ненамного позже появления компьютеров как таковых. Первые игры на вычислительных машинах, которые занимали немало места, много весили и еще больше стоили, относились именно к аркадному жанру. В этих играх требовалось, управляя псевдографическим символом, перестрелять или увернуться от других символов псевдографики. Но с тех давних пор много воды утекло. На место больших, мастодонтообразных компьютеров пришли гораздо более компактные машины, обладающие большей производительностью, меньшей ценой и вообще, гораздо более привлекательные. И на этих вот современных вычислительных агрегатах существует настолько впечатляющее число самых разнообразных игр, что переиграть во все не представляется возможным. И конечно, современные электронные развлечения не заключаются в том, чтобы, управляя одним значком, увернуться от других. Современные аркадные игры обладают уже совершенно другими свойствами, нежели их предшественники. Сейчас уже практически невозможно встретить игру, работающую в текстовом режиме [даже многопользовательские ролевые игры (MUD) стали графическими (Ultima Online)]. Аркадный же жанр перешел к использованию графики намного раньше, нежели MUD. Это произошло практически сразу после появления видеоадаптеров, способных выводить на экран графику. В случае с PC-совместимыми компьютерами первым таким адаптером стал Color Graphics Adapter (CGA). Его возможности по выводу графики были очень скудны, особенно по нынешним временам — CGA мог выдать максимум четыре цвета одновременно при разрешении 320x200 точек. Конечно, при нынешних стандартах, поддерживаемых видеокартами, параметры CGA являются анахронизмом, но в начале восьмидесятых годов этот адаптер стал новым словом в развитии компьютерных игр. А поскольку в то время почти не было других жанров, кроме аркадного, то именно эти игры и стали очень бурно развиваться при наличии все совершенствующихся графических адаптеров. Пересказывать историю развития видеоадаптеров я не буду: об этом можно прочитать в любой из огромного числа книг, посвященных истории персональных компьютеров. Скажу лишь о том, что аркадный жанр всегда был наиболее популярен среди игроков и самый первый начинал использовать технические новинки. Ведь первые игры, которые использовали EGA, VGA, 386 процессор или 3D-ускорение, относились именно к аркадному жанру либо к его порождению, названному 3D-action. К слову, трехмерные стрелялки являются теми же аркадами, что и их предшественники, однако превеликое множество продуктов, более или менее достойных именно трехмерных аркад, позволило некоторым критикам выделять этот подвид игр в особый жанр. Эта ситуация схожа со стратегиями, но ведь никто не говорит, что стратегии реального времени — не стратегии вообще. Точно также под словом «аркада» в дальнейшем будет пониматься все, что может относиться к данному жанру, начиная от Pacman и заканчивая Unreal и Half-Life. Кстати, в последнее время в Сети часто можно встретить, что жанр называется не аркадным, а Action. Но каковым бы ни было название, суть от этого не изменяется. Соответственно аркадная (Action) игра заключается в том, что требует от игрока хорошей реакции, виртуозного владения клавиатурой и/или мышкой, и, к сожалению, нечасто в играх этого жанра можно встретить достойный сюжет или ту атмосферу, которая заставляет игрока проходить игру, невзирая на ее внешний вид (графику, звук). В общем, основных привлекательных черт ролевых игр аркады, как правило, не имеют и привлекают игрока именно новинками технической стороны. Например, наибольшее поддерживаемое разрешение, поддержка наибольшего числа трехмерных ускорителей и подобные параметры определяют успех аркады. Конечно, бывают и исключения из правила и Action может иметь хороший закрученный сюжет и особую атмосферу. Пример тому — небезызвестная игра Half-Life, которая стала лучшей игрой года по итогам голосования на сайте «Absolute Games» (http://www.ag.ru). Все эти слова имеют смысл прежде всего для того человека, который хочет понять, что же такое аркадная игра и как ее отличить от произведения в другом жанре. Сама же статья предназначена прежде всего для описания ресурсов в Internet, посвященных данному жанру. Ну, что же, тогда перейдем к непосредственно путешествиям по местам, где можно найти информацию по Action. Скажу сразу, что подавляющее число сайтов посвящено именно тому самому 3D-action, который является сейчас самым популярным жанром в индустрии компьютерных развлечений. Однако и простым платформенным аркадам тоже уделено место в сердцах играющей публики.

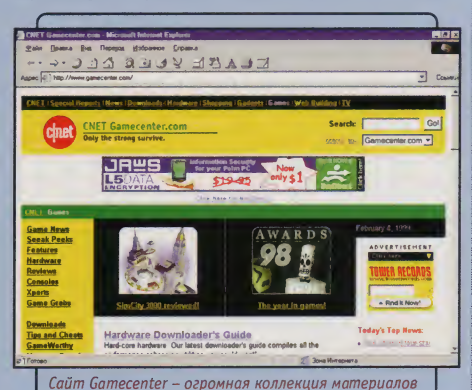
GAMECENTER

www.gamecenter.com

Говоря об играх вообще, не упомянуть сайт Gamecenter было бы кощунством, а тем более говоря об играх аркадного жанра. На этом сайте, который входит в состав мощного проекта CNET, можно практически всегда найти самые свежие новости игрового мира. И поскольку аркадный жанр наиболее популярен, то новости, к нему относящиеся, появляются на сайте практически сразу после своего появления вообще. Сайт обновляется несколько раз в сутки, что является его несомненным плюсом и что может позволить себе только мощный сайт, имеющий множество Web-мастеров для того, чтобы отслеживание и обновление новостей было практически круглосуточным.

Также на сайте часто устраиваются разнообразные Shoot-out — выяснения отношений между конкурирующими играми. Хорошо помнятся такие Shoot-out между Quake и Duke Nukem 3D, Quake 2 и Unreal и последний Half-Life и SiN. В разделе Download на сайте можно найти очень много разнообразных патчей для практически любой игры, которая была освещена на Gamecenter и создатели которой выпустили патч(и). На сервере Gamecenter можно найти описание (Review) практически к любой игре, также очень часто встречаются «проходилки», но, как правило, к аркадным играм они не нужны.

Для аркад, как правило, публикуются чит-коды, при помощи которых игрок может получить неуязвимость, или полное оружие, или какой-либо еще бонус. Так что человеку, которому интересно узнать что-либо про ту или иную



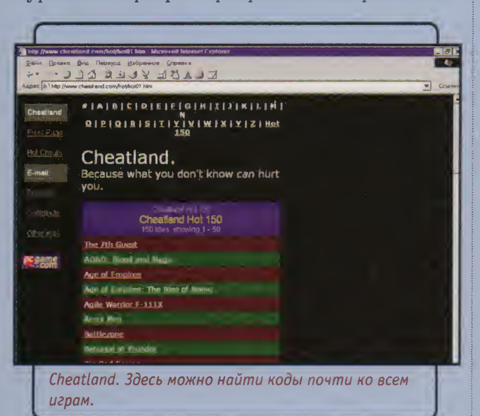
Сайт Gamecenter – огромная коллекция материалов по играм вообще и Action в частности.

игру или скачать патч для нее, стоит посетить этот сайт, единственным минусом которого для русского геймера является его абсолютная англоязычность. Но не для всех это минус, так что тех, кто не боится иностранных серверов, милости прошу в центр игр.

CHEATLAND

www.cheatland.com

Этот интересный сайт, как и следует из названия его, полностью и целиком посвящен такому действию, как «обман» игры — cheat. Используется это, естественно, для облегчения игроку жизни нечестным образом. Такое нововведение, как чит-коды, было применено впервые именно в аркадной игре, сейчас же практически в каждый развлекательный продукт вкладываются cheats. Во всяком случае игр, использующих эти коды, существует столько, что некоторые люди, заботящиеся о несчастных геймерах, застрявших на уровнях бесконечных приключений крутого главного героя, создали этот сайт. Здесь вы не найдете ничего, кроме кодов, но их здесь больше, чем где-либо. Причем на этом сайте вы узнаете, что в игре, о которой вы думали, как о невскрываемой, тоже присутствуют коды, предназначенные облегчить вам жизнь. Дизайн у сайта не самый лучший, но вполне подходящий под назначение ресурса. Все игры рассортированы в алфавитном



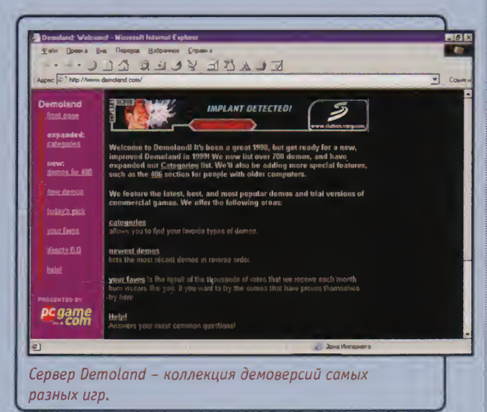
Cheatland. Здесь можно найти коды почти ко всем играм.

порядке, и поиск происходит именно по названию, что довольно просто и удобно. А просто это потому, что такая информация, как чит-коды, не бывает нужна человеку, который не знает названия, а просто интересуется каким-то жанром. Так что здесь сортировка выполнена вполне правильно. Так что, господа любители читов, у вас есть отличное место в Internet для посещения.

DEMOLAND

www.demoland.com

Какой геймер, подключенный к Internet, не скачивал демоверсии ожидаемых игр? Практически любой человек, который интересуется теми или иными играми, ждет выхода новых продуктов. И если люди, не подключенные к Сети, вынуждены терпеливо ждать выхода официального релиза этого продукта и появления его на пиратских CD, то обладатели аккаунта в Internet могут позволить себе скачать демоверсию из Сети иногда задолго до выхода игры в свет. Выпуск демок подогревает интерес к играм и очень часто, одновременно с этим, утоляет желание геймера взглянуть на новое творение раньше, чем оно появится в продаже. Ради этого многие любители демок выкачивают из Internet сотни мегабайт, так как демоверсии последних игр занимают совсем не мало места на жестком диске пользователя. Однако искать демки тоже иногда бывает проблематично, поскольку фирмы-производители выкладывают их на свои сайты, а не распространяют по Сети. Задачей же геймера ста-



Сервер Demoland – коллекция демоверсий самых разных игр.

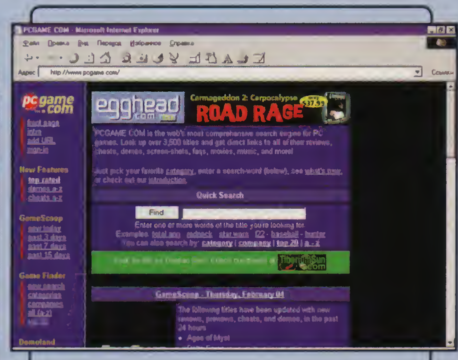
новится узнать также компанию, которая выпустит игру, и адрес ее сетевого представительства.

Поскольку это довольно долго, да и иногда может отбить всякую охоту что-то скачивать, был создан сайт под названием Demoland. Этот сервер сродни Cheatland, с той лишь разницей, что здесь публикуются демки, а не чит-коды. Несколько по-другому сделана классификация игр. Здесь они разбиваются не по названию, а по времени поступления, то есть легче найти более новые программы. Также демо разделены на жанры. Это тоже вполне резонно, поскольку если человек интересуется каким-то одним жанром, то он может выкачать демку интересующих его игр, а не догадываться по названию программы, к какому жанру она относится. Также на сайте выделена отдельная рубрика — demos for 486. Это демоверсии игр, которые будут работать на довольно старых уже сейчас компьютерах типа 486 или ниже. В этой рубрике, правда, игры классифицируются только по названиям и расположены в алфавитном порядке, но сейчас уже и так сложно найти игры, хорошо работающие на «четверках», так что эта рубрика будет очень полезна владельцам таких компьютеров. Конечно, чего-то особо серьезного вы в этой рубрике найти не сможете, но любимый всеми Doom II там присутствует. Говоря об аркадном жанре, в частности, можно сказать, что демоверсии классических игр также можно найти на этом сайте и в основном именно в рубрике, посвященной играм, работающим на 486 машинах.

Также имеет смысл заметить, что Demoland и Cheatland являются дочерними проектами такого широко известного сайта, как PCGame.

PCGAME.COM

www.pcgame.com



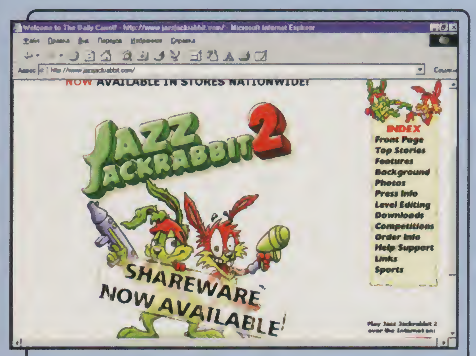
Игровая «поисковая система» PCGame.

Этот сайт заслужил любовь многих играющих людей. И заслужил он их внимание, конечно, не из-за того, что создан был компанией, имеющей большие средства, а из-за того, что идея этого сервера оказалась очень полезной и удобной и была прекрасно воплощена создателями сайта. Основная идея этого проекта заключается в том, что очень часто геймеру надо тратить много времени на поиск информации о той или иной игре. Именно в этом и поможет вам PCGame. Сайт сотрудничает со многими другими игровыми проектами, в результате чего у его посетителя появляется возможность найти практически любую информацию об игре, которая была выпущена. То есть вы можете, набрав название игры, получить список мест, где можно найти описание ее на разных серверах, домашнюю страничку и много разной другой информации, включая чит-коды и демки. Последние две категории можно найти на дочерних сайтах проекта — Cheatland и Demoland соответственно. Имеет смысл посетить этот сервер, поскольку на нем вы можете найти большое число ссылок на интересные игровые места в Сети. Теперь, рассмотрев несколько сайтов, на которых можно найти большое количество информации об играх вообще, стоит перейти к рассмотрению сайтов, целиком и полностью посвященных аркадам.

JAZZ JACKRABBIT

www.jazzjackrabbit.com

Интересный игровой сериал Jazz Jackrabbit был выпущен компанией Epic Megagames, создателями знаменитого хита Unreal.



Сайт об аркадном сериале Jazz Jackrabbit.

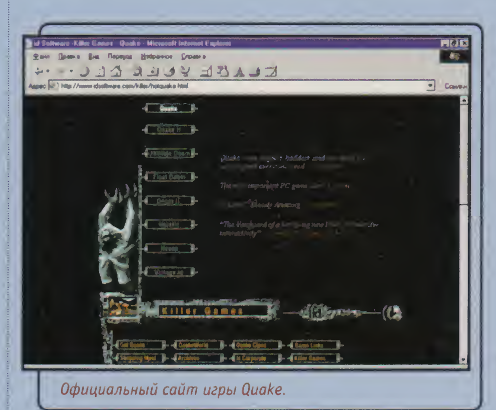
Интересность его состоит в том, что эти две игрушки (первая была выпущена в 1994 году, вторая — в 1997) не претендуют на создание какой-то особенной атмосферы. Эти игры являются чистой воды развлекающими, не напрягающими мозг играющего ничуть, что и есть их главное достоинство. Весь игровой процесс довольно интересен и занимателен, но при необходимости отвлечься от игры понимаешь, что это не какая-нибудь RPG, которая «затягивает» всерьез и надолго. В Jazz можно поиграть десять минут для того, чтобы убить время, и это иногда очень хорошо помогает. Именно благодаря своей простой идее этот игровой сериал и завоевал популярность играющих людей. У данного сериала, точнее, у второй его части, есть представительство в World Wide Web. И находится оно по адресу *www.jazzjackrabbit.com*. Здесь вы можете найти довольно много информации об игре. Конечно, выложены требования игры к системе, скриншоты и тому подобная информация по игре, которая стандартно бывает на домашних страничках электронных развлечений. Но чтобы столько информации было об одной из самых незамысловатых аркадных игр, которая не имеет даже попытки сюжета, — редкость. Хотя то почти полное отсутствие сюжета, которое можно заметить, как раз тоже является плюсом игры — зачем придумывать какую-то серьезную историю, если это не главное в жанре, а можно сделать пародию на «серьезные» аркады. Дизайн сайта тоже выполнен в том же стиле, что и сама игрушка, — пародийном. Этот сайт вообще стоит посетить по той причине, что он не напряжет ваш мозг, а, наоборот, даст ему отдохновение от проблем более серьезных. Также вы можете поиграть Jazz по Сети через WON (*www.won.net*). WON расшифровывается как World opponent Network и представляет собой некое подобие таким известным глобальным игровым сетям, как TEN, Battle.net. Так что в эту игру можно играть не только в одиночку на своем компьютере, но и через Internet.

Также на сервере WON можно поиграть в другие наиболее известные игры аркадного жанра. Например, Half-Life, Unreal, Quake II, Starsiege. Как видно из приведенного списка, в основном сейчас в Сети играют в 3D-action, хотя это и так общеизвестный факт, но даже поддерживаются на многих серверах в основном игры данного типа. А поскольку 3D-action настолько популярен среди современных аркад, стоит рассмотреть несколько наиболее выдающихся представителей этого подвида.

QUAKE/ QUAKE II

www.idsoftware.com/killer/hotquake.html

Знаменитый Quake. Сколько материалов написано по его поводу. Первая по-настоящему трехмерная игра в истории человечества и другие громкие титулы были присвоены, да иногда и по сей день присваиваются этой игре от id Software. Первый Quake обладал многими положительными чертами: поразительной графикой (по этому параметру равных ему не было довольно долго), интересным развитием того, что должно было быть сюжетом. Дело в том, что нормального сюжета в Quake, как и почти в любой игре Action, нет. Но эта игра обладает особенной атмосферой. Quake затягивает игрока в себя, в свои мрачные подземелья, старинные замки и общую атмосферу чего-то загадочного, мистического, злого. В Quake один из лучших multiplayer. По этому параметру лучшей игрой сейчас считается прямой потомок Quake — Quake II. Он обладает многими преимуществами перед первой игрой, в частности, новым движком, заточенным под использование

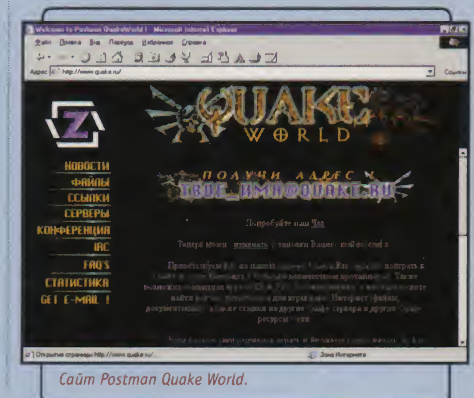


Официальный сайт игры Quake.

3D-ускорителей, немного новой системой multiplayer. Кстати, надо отметить тот факт, что однопользовательский режим у Quake II оказался очень неудачным и мало народу нашли в себе терпение пройти всю игру до конца. Но в игре по Сети, локальной или глобальной, неважно, этот продукт показал себя как действительно лучший, что дало повод программистам id Software сделать Quake III Arena лишенным режима single-player вообще. Насчет Quake III можно сказать лишь то, что эта программа будет иметь абсолютно новый переработанный движок и должна стать бесспорно лучшей 3D-аркадой для multiplayer-режима.

Конечно, для такого культового продукта, как Quake, существует великое многообразие самых различных серверов. Это и игровые серверы и сайты крупных компаний, посвященные игре, и просто страницы фанатов игры. Конечно, стоит посещения официальный сайт игры, который вы можете найти по адресу *www.idsoftware.com/killer/hotquake.html*. Здесь вы не найдете никакой особо интересной информации, все на том уровне, на котором должна находиться информативность официального сервера. Надо отметить то, что дизайн у всего сервера id Software не есть, конечно, пример для подражания, но сделаны страницы добротно и качественно. То есть нет той броскости, которая присуща ныне распространенной «кислотной» культуре, сам дизайн несколько чуть более мрачен, чем нужно, но в общем и целом вполне неплох.

Также достоин посещения российский ресурс — Postman Quake World (*www.quake.ru*). Это проект одного из наиболее крупных московских провайдеров Internet — Zenon N.S.P. (он же Mr. Postman или Aha.ru). Данный проект есть не что иное, как типичный игровой сервер, однако он замечателен тем, что его легко найти,



Сайт Postman Quake World.

а также некоторой содержательностью, а не только выполнением своего прямого назначения.

Дизайн сервера примерно похож на дизайн сходных по тематике сайтов. Он также выполнен в мрачном, Quake'овском стиле и ни на секунду не дает забыть о том, что Quake — не пикник на природе, а кровавый боевик, в котором каждый сам за себя. Так что если человек уважает Quake, то ему стоит посетить этот сайт.

Unreal

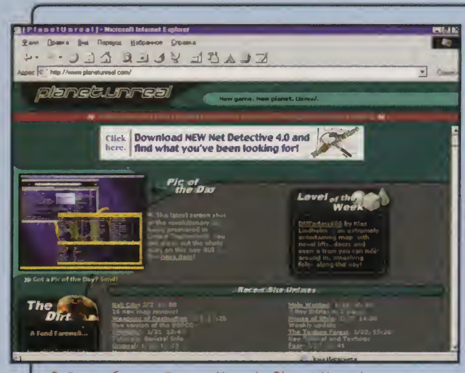
Эта игра ожидалась со времен выхода первой части Quake, что случилось в конце 1996 года. Тогда в Сеть стали проникать первые слухи об игре, которая должна стать лучше Quake по всем показателям. И разрабатывалась эта «чудо-игра» компанией Epic Megagames. Вышла же она где-то в середине 1998 года. Мы видим перед собой игру, которая, конечно, не революционный шаг в индустрии компьютерных развлечений, но хорошая, добротно, качественно сделанная игра. И у такого продукта, конечно, после его выхода сразу появилось множество поклонников, некоторые из них сделали сайты, посвященные игре, к рассмотрению которых мы сейчас и переходим.

PLANET UNREAL

www.planetunreal.com

Этот сайт был создан фанатами игры, которые посвятили много своего времени





Сайт любителей игры Unreal «Planet Unreal».

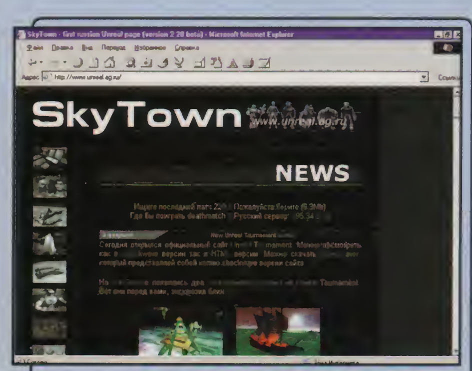
Unreal. Конечно, они прошли всю игру вдоль и поперек и занялись исследованием других возможностей, например созданием и подключением новых карт. Сайт довольно информативен, так как может поведать о практически всех возможностях, предоставляемых игрой, а таковых немало. Также любители Unreal постарались и сделали довольно приятный дизайн. Конечно, не вершина дизайнерского искусства, но очень хороший качественный дизайн, отвечающий основным требованиям, которые предъявляют посетители, — симпатично и информативно. Так что этот сайт очень даже достоин посещения. Находится он по интуитивно понятному адресу ***http://www.planetunreal.com.***

Sky Town

www.unreal.ag.ru

Первый сайт, посвященный игре Unreal и сделанный нашими соотечественниками, называется Sky Town. Здесь можно найти очень многое об игре. Чувствуется, что создатели сайта стремились достигнуть тех же целей, что и авторы Planet Unreal.

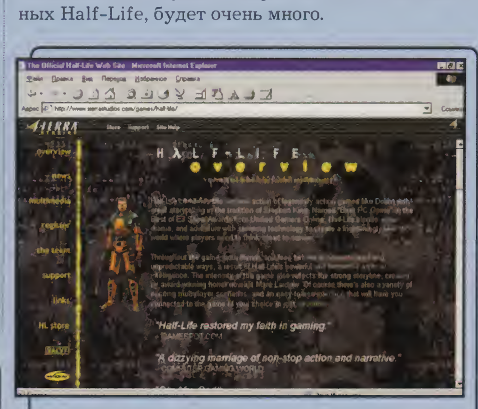
Причем мне Sky Town показался очень удачным произведением. Чувствуется, что делался сайт с душой и Web-мастер действительно любит поиграть в Unreal. На сайте можно найти много информации, причем вся она на русском языке, так что никаких проблем с языковым барьером возникнуть не должно. Также довольно хорошие впечатления оставил дизайн сайта. Тоже довольно простой, но очень функциональный, с хорошей палитрой, так что глаза при его просмотре не устают и после просмотра сайта хочется посидеть полчасика за самой игрой. А это доказывает то, что сайт сделан хорошо.



Русскоязычный сайт, посвященный Unreal, «Sky Town».

Half-Life

Эта игра самая молодая из всех описываемых в данной статье. Вышла она в конце 1998 года, однако по итогам голосования на сайте Absolute Games была признана лучшей игрой года. Графически Half-Life сделана очень хорошо, все красиво, все к месту, как нужно и когда нужно. На каждый объект расходуется довольно много полигонов, благодаря чему можно добиться того поразительного качества изображения людей и гуманоидов в игре. Half-Life использует наиболее распространенные API для вывода графики — OpenGL и Direct3D версии 6.0. Это позволяет достичь быстрого и качественного вывода графики, что позволяет играть в Half-Life, в отличие от Unreal, на не очень мощных машинах (типа P166 MMX / Riva128). Также эта игра поддерживает оба основных API трехмерного звука — A3D и EAX, что при наличии соответствующей звуковой карты даст возможность играть с прекрасным звуковым сопровождением.
В Half-Life — отличный подбор хорошо сбалансированного оружия, да и вообще множество плюсов. Но основным плюсом игры является, бесспорно, AI — искусственный интеллект. Здесь он сделан на удивление качественно, и чувствуется, что это огромный шаг вперед по сравнению даже с Unreal, где монстры были далеко не самые глупые. Так что эта игра заслуживает самых высоких оценок по всем параметрам и звания лучшей игры года, наверное, тоже. Для того чтобы побольше узнать об этой игре, существует не так уж и много мест в Internet, поскольку игра только недавно вышла и еще не все успели пройти ее вдоль и поперек. Так что пока придется довольствоваться малым, хотя, я думаю, скоро сайтов, посвященных Half-Life, будет очень много.



Официальный сайт Half-Life.

Официальный сайт Half-Life

Поскольку фанаты игры еще не успели изучить каждый уголок каждого игрового уровня, самым информативным остается официальный сайт игры. Сделан он очень неплохо. В самом начале рассказывается сюжет, который будет впоследствии на протяжении всей игры медленно раскручиваться перед игроком. Также на сайте присутствует информация в принципе стандартная для всех Home Sites, но дизайн его очень неплох. Сделано это сетевое представительство игры очень качественно, с любовью, при просмотре страниц сервера легко проникнуться той атмосферой, что захватит вас в начале игры и отпустит только после финальной заставки.

Valve Software

Стоит также посетить сайт разработчиков этой замечательной игры — Half-Life. Конечно, они постарались на славу, выполняя проект, впоследствии ставший одной из лучших игр вообще. Сейчас же, пока Half-Life на волне успеха, на сайт Valve будет довольно много посещений. Нельзя сказать, что сервер Valve чем-то хорош или плох, это просто типичный сервер софтверной компании, которая тем более занимается разработкой игр. В общем, заходите, посмотрите, почитайте, это интересно.



Сайт разработчиков Half-Life Valve Software.

Тему динамических игр можно продолжать еще довольно долго и описывать эти самые игры тоже. Но обзор существует не для этого. Он существует для того, чтобы дать понять играющему человеку, где можно найти интересующие его данные по любимой игре.
В этой статье я рассмотрел несколько самых популярных и распространенных динамических игр. Как правило, сейчас люди увлечены именно ими. Конечно, есть фанаты Heretic II и SiN, но об этих играх сделано все же меньше сайтов, нежели об описанных выше. К тому же динамические игры на то и динамические, чтобы играть в них, а сетевые ресурсы нужны прежде всего для выкачивания патчей. Хотя каждый человек, подключенный к Internet, найдет для себя что-нибудь интересное относительно своей любимой аркадной игры. А если в данном обзоре не указана ваша любимая игра — наберите ***http://www.pcgame.com*** и задайте в строке поиска ее название, должно помочь. И самое главное правило. В Сети можно найти любую информацию, надо только уметь ее найти. Именно в этом данная статья и призвана вам помочь.


ДАРА
ФОБИЯ
!!!
ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

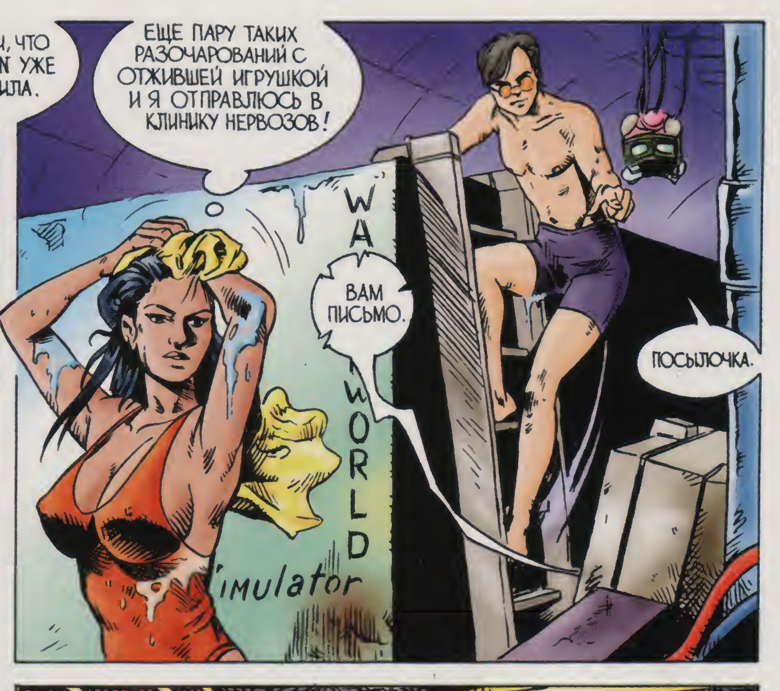

ТЛОШШ
ТЛОШШ



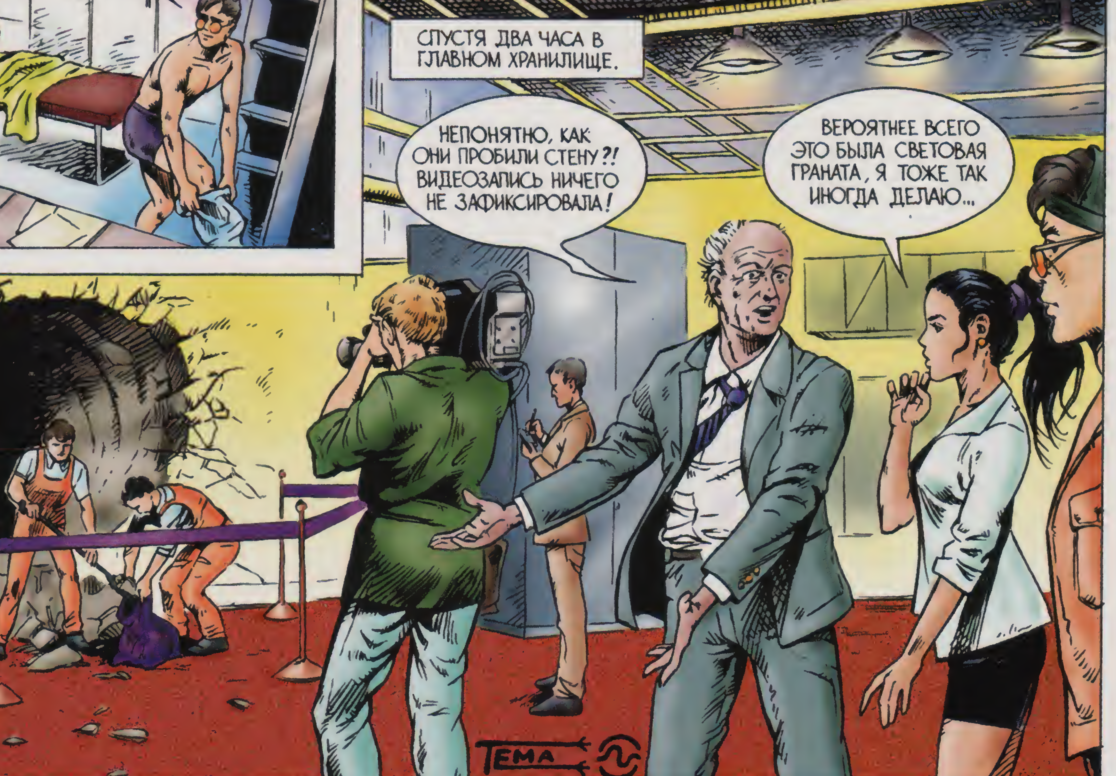

ПУММБ!!


GAME OVER
NEW GAME - O
RESTART - X
1


УХ, ТЫ, ГОСПОДИ!
А ГОВОРИЛИ, ЧТО PLAY STATION УЖЕ СВОЕ ОТЖИЛА.

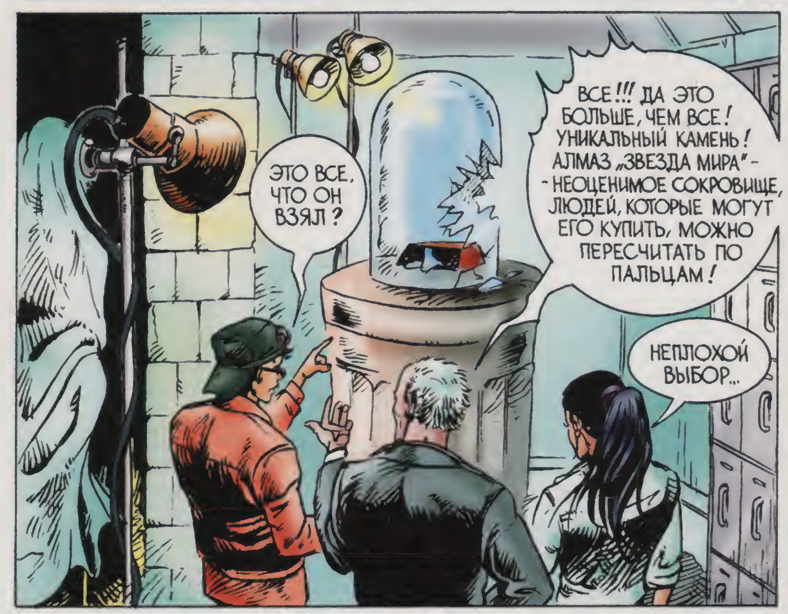

ЕЩЕ ПАРУ ТАКИХ РАЗОЧАРОВАНИЙ С ОТЖИВШЕЙ ИГРУШКОЙ И Я ОТПРАВЛЮСЬ В КЛИНИКУ НЕРВОЗОВ!
ВАМ ПИСЬМО.
ПОСЫЛОЧКА.
WA WORLD
imulator


КУЛЕР, СОБИРАЙСЯ!
АЙН МОМЕНТ, МАЙНЕ ЛИБЕ ФРОЙЛЕН.


СПУСТЯ ДВА ЧАСА В ГЛАВНОМ ХРАНИЛИЩЕ.
НЕПОНЯТНО, КАК ОНИ ПРОБИЛИ СТЕНУ?! ВИДЕОЗАПИСЬ НИЧЕГО НЕ ЗАФИКСИРОВАЛА!
ВЕРОЯТНЕЕ ВСЕГО ЭТО БЫЛА СВЕТОВАЯ ГРАНАТА, Я ТОЖЕ ТАК ИНОГДА ДЕЛАЮ...
ТЕМА


ОНИ ДАЖЕ РАСПЛАВИЛИСЬ!
2


БРИГАДЫ СКОРОЙ ПОМОЩИ ПРОДОЛЖАЛИ СВОЮ РАБОТУ.
ЗДЕСЬ БЫЛА НАСТОЯЩАЯ БОЙНЯ! НИ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА В ЖИВЫХ!!
ГОСПОДИ, ДА ЗАЧЕМ ЭТО ВСЕ? ТАКОЕ ПОБОИЩЕ!
ТЕМА
ЖЕСТОКО... НО ЗАТО БЕЗ СВИДЕТЕЛЕЙ.


ЭТО ВСЕ, ЧТО ОН ВЗЯЛ?
ВСЕ!!! ДА ЭТО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВСЕ! УНИКАЛЬНЫЙ КАМЕНЬ! АЛМАЗ „ЗВЕЗДА МИРА" - - НЕОЦЕНИМОЕ СОКРОВИЩЕ, ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ МОГУТ ЕГО КУПИТЬ, МОЖНО ПЕРЕСЧИТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ!
НЕПЛОХОЙ ВЫБОР...


НУ, ЧТО Ж, ОСМОТРИМ ТОННЕЛЬ...


Б-Р-Р, НЕ ЛЮБЛЮ Я ЭТИ ДЫРКИ С ДЕТСТВА.
ДАВАЙ, ДАВАЙ, НЕЧЕГО КАНЮЧИТЬ. НАДО БЫЛО ВЫБИРАТЬ ДРУГУЮ ПРОФЕССИЮ!


Р-Р-РОЗА МУНДА, ПУ-РУ, ПУ-РУ-РУ, ПУ-ПУ...
ГОРОДСКАЯ СВАЛКА В ТРИДЦАТИ КИЛОМЕТРАХ ОТ ГОРОДА...
3


О, ЧТО-ТО НОВОЕ ПРИВОЛОКЛИ!

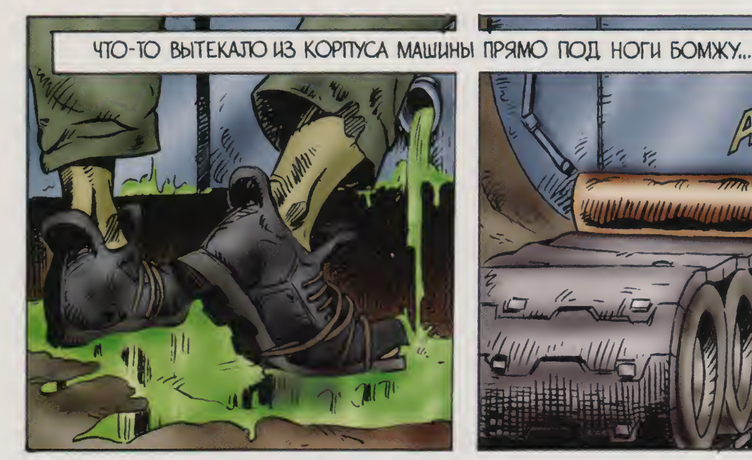

СКРУШШ


АХ, Е!..
ЧЕРТ, БЛИН!
ЭЙ, ВЫ ЧЕГО!


ЭТО МОЯ ЖЕЛЕЗКА!
МИНИАТЮРНЫЙ ПРОХОДЧЕСКИЙ ЩИТ.
ТОЧНО!.. ЭЙ, МУЖИК, МЫ СВОИ, НЕ ТРОНЕМ!


ПОТРЯСАЮЩЕ! КОМПОЗИТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ! С ТАКИМИ ЗУБАМИ МОЖНО ПРОЙТИ СКВОЗЬ ЕГИПЕТСКИЕ ПИРАМИДЫ, КАК НОЖ СКВОЗЬ МАСЛО!
КРЕПКАЯ, ЗАРАЗА.


ТЕМА
ДА-А-А... КРУТО! ИНТЕРЕСНО, НА ЧЕМ ОН РАБОТАЕТ?..
4

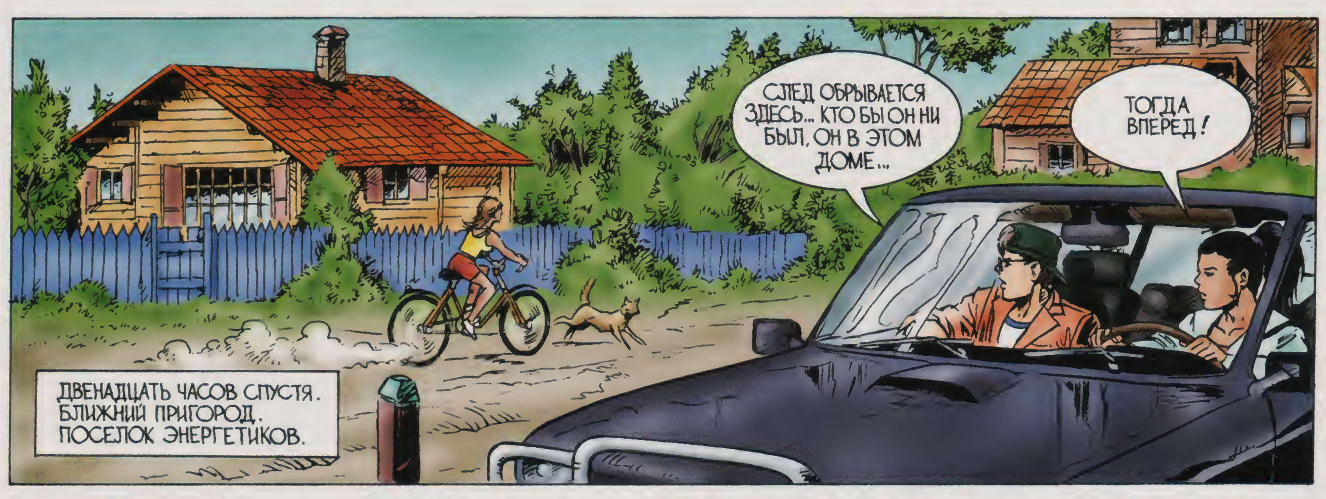

ЧТО-ТО ВЫТЕКАЛО ИЗ КОРПУСА МАШИНЫ ПРЯМО ПОД НОГИ БОМЖУ...


ААААА...!


ЧТО ЭТО С НИМ?
?


ДАРА, СТОП!
ЭТА ЖИДКОСТЬ РАДИОАКТИВНА. СЧЕТЧИК ЗАШКАЛИВАЕТ.


НЕСЧАСТНЫЙ, ЕМУ ТЕПЕРЬ УЖЕ НИЧЕМ НЕ ПОМОЖЕШЬ...
ДА, НО ЗАТО ОН ПОМОГ НАМ... ПОХИТИТЕЛЬ НАВЕРНЯКА ЗАЦЕПИЛ ХОТЬ ЧУТЬ-ЧУТЬ РАДИОАКТИВНОГО ТОПЛИВА НА СВОИ ПОДОШВЫ. А ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ МОЖЕМ НАЙТИ ЕГО С ПОМОЩЬЮ ЭТОГО ПРИБОРА.
5


ДВЕНАДЦАТЬ ЧАСОВ СПУСТЯ. БЛИЖНИЙ ПРИГОРОД. ПОСЕЛОК ЭНЕРГЕТИКОВ.
СЛЕД ОБРЫВАЕТСЯ ЗДЕСЬ... КТО БЫ ОН НИ БЫЛ, ОН В ЭТОМ ДОМЕ...
ТОГДА ВПЕРЕД!


КАЖЕТСЯ, ЗДЕСЬ НИКОГО... ВСЕ ВЫГЛЯДИТ ТАКИМ...
ЗАПУЩЕННЫМ. МНЕ КАЖЕТСЯ, НАС ОБВЕЛИ ВОКРУГ ПАЛЬЦА.


ХМ-М...


КЛИК


СТЕНА! ОНА ДВИЖЕТСЯ.
ШССС
ВИЖУ!


ЛИФТ ВНИЗУ... СТАЛО БЫТЬ НАШ КРОТ В НОРЕ.
ТЕМА


НЕМНОГО ПОЗЖЕ...
ЗДЕСЬ СВЯЗЬ И КАМЕРА, Я БУДУ ВСЕ ВИДЕТЬ И СЛЫШАТЬ.
А Я?
ДАЖЕ ДНА НЕ ВИДНО... НУ, ЛАДНО, НИ ПУХА, НИ ПЕРА!
К ЧЕРТУ!
6

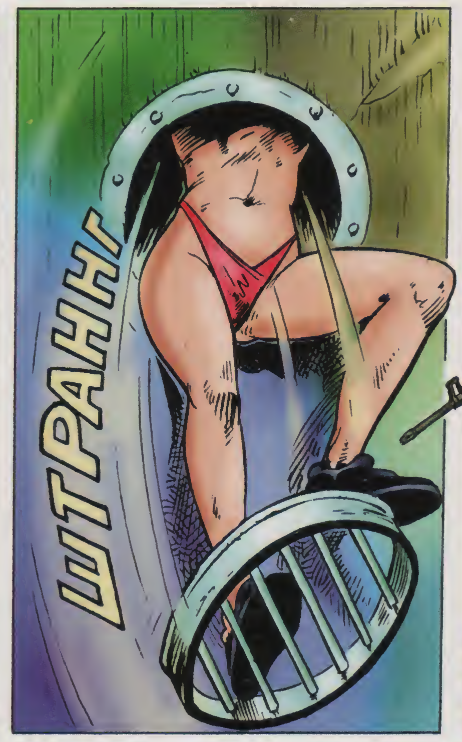

ПОЕХАЛИ!
МАЛЫШКА, Я НАВЕЛ СПРАВКИ! ЭТО ТОЧНО ДЮК. ЕГО НЕДАВНО ВИДЕЛИ, НАВЕРНОЕ ОТСИЖИВАЛСЯ. У НЕГО СТРАННАЯ МАНИЯ - ЖИВЕТ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ, ДА И ПРЕСТУПЛЕНИЯ СОВЕРШАЕТ В ОСНОВНОМ ПОД ЗЕМЛЕЙ. ПРОСТО КРОТ КАКОЙ-ТО.
ТЕМА


ЛАДНО, ВЫТАЩИМ ЕГО НА СВЕТ БОЖИЙ. Я НА КРЫШЕ ЛИФТА...
ОТЛИЧНО! СПРАВА ОТ ТЕБЯ ВЕНТИЛЯЦИОННОЕ ОТВЕРСТИЕ, ЛЕЗЬ ТУДА...
ЭЙ, УМНИК! ДА У МЕНЯ ТУДА ДАЖЕ ГОЛОВА НЕ ПРОЛЕЗЕТ!
ПРОЛЕЗЕТ, ПРОЛЕЗЕТ! УЗКОВАТО, НО ТЫ ВОСПОЛЬЗУЙСЯ ДЕТСКИМ ГЕЛЕМ - ПРОЙДЕШЬ КАК ПО МАСЛУ, И ДЛЯ КОЖИ ПОЛЕЗНО!


СТРИПТИЗ!..

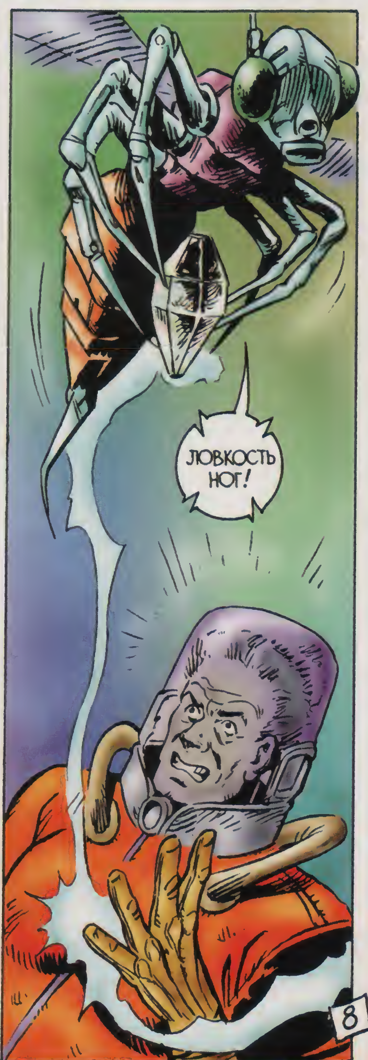

Я ЧУВСТВУЮ СЕБЯ ЗЕМЛЯНЫМ ЧЕРВЯКОМ!
ТЫ БЫЛА ИМ В ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ. ВПЕРЕД!
7


УУХ!


ШТРАННГ


О-ПА! КУЛЕР, Я ВНУТРИ...


ДАРА, ДАРА, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ?
ТУД
ДАРА ПРИШЛА В СЕБЯ В ПОМЕЩЕНИИ, ЗАПОЛНЕННОМ НАУЧНЫМ ОБОРУДОВАНИЕМ.
„ЗВЕЗДА МИРА" СТАНЕТ „ЗВЕЗДОЙ СМЕРТИ". Я СДЕЛАЮ НОВЫЙ, ЕЩЕ БОЛЕЕ МОЩНЫЙ БЛАСТЕР. ХА-ХА-ХА-ХА!!
НИКОГДА!!
ТЕМА

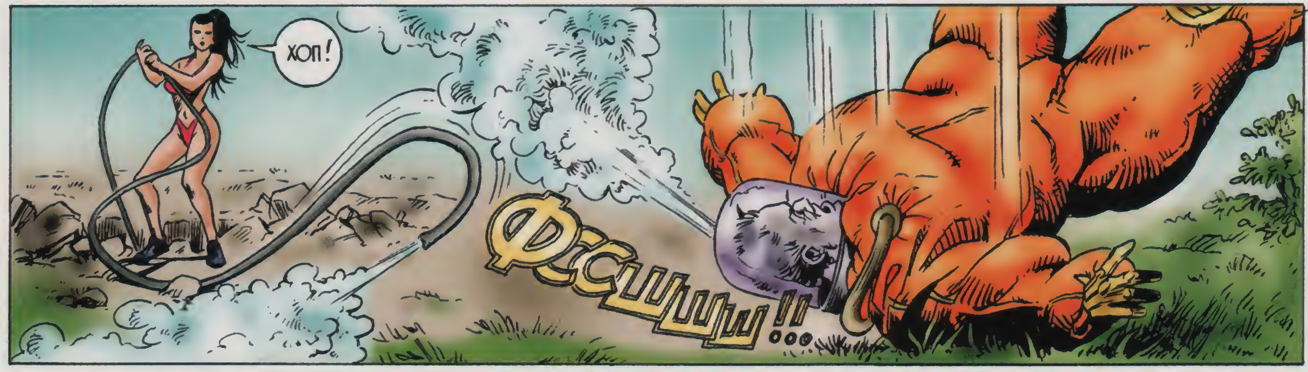

ЛОВКОСТЬ НОГ!
8


ЛУЧ БЛАСТЕРА ПРОБИЛ ПЕРЕКРЫТИЕ КАЗЕМАТА.
А,ЧЕРТ!!
ТЬЮУВ!!
КРОММ!
ДАРА, ДЕРЖИСЬ!
?!!
КУЛЕР !!
ЛЕЧУ, МОЯ ДОРОГАЯ!
ТЕМА
ЕСТЬ!
ЩЕЛК!
ФСССШ...
ФСССШШ!!
ДЕРЖИСЬ, ГАД!
НЕЗАНЯТЫЙ ПРИЕМНЫЙ КЛАПАН -ТВОЯ АХИЛЛЕСОВА ПЯТА!..
ЧШШ...
9

ТЕМА

НЕБО!! СОЛНЦЕ!! НЕТ!! ТОЛЬКО НЕ ЭТО!! НЕ-Е-Е-ЕТ!!

СИЛЫ БЕЗОПАСНОСТИ ПЫТАЛИСЬ НАВЕСТИ ПОРЯДОК...







...Предположим, вам в по жизни не повезло и вы в глаза не видели ни первого (довольно-таки виртуального, надо сказать), ни второго номера нашего прекрасного журнала. Или, наоборот, вам повезло и вы сейчас с нарастающим восхищением впервые в той самой жизни знакомитесь с «Mega Game». Это уж с какой стороны посмотреть... Но в обоих случаях у вас возникает законный вопрос: «Ящик для Мусора» — это что за феня такая? Неужели здесь публикуют письма читателей? Дадим краткое пояснение: да, и письма тоже. Но не обижайтесь — ведь ответы нашей дорогой редакции на эти письма тоже пойдут сюда... Однако в основном «ящик» — это место для публикации тех безответственных, невежественных и невежливых материалов, которые любая редакция создает с куда большим наслаждением, чем строгие (и скучноватые) тексты других рубрик. Его можно назвать «антирубрикой». Командует им, соответственно, антиматериальное существо, скрывшееся под именем Александр Казаков; это личность настолько большого ума, что ему никогда в жизни не требовалось получать какого-либо образования или затруднять себя изучением хоть чего-либо — он и так все знает. К нему очень подходит прозвучавшее однажды в «Куклах» высказывание тамошнего (виртуального) Владимира Вольфовича: «Это же не человек, это Спиноза какая-то!». Кроме того, к созданию данной антирубрики привлечены три внештатных Краеведа, исполняющих функции антиредакторов. Их главная цель — публиковать здесь именно те материалы, которые обычный редактор в ужасе отправит в мусорную корзину, и к этой задаче они подходят со всем краеведческим тщанием...

НАШ ответ игровой индустрии

Три Краеведа в борьбе за права ламеров

...В имперские годы, когда деревья были ма-аленькие, а компьютеры — очень большие, на полках «Детского мира» и подобных магазинов наблюдалось засилье так называемых «Мягких игрушек». Уже тогда мы, Краеведы, боролись с этой монополией всеми доступными нам способами: ныли, заливались слезами и кричали родителям: «Танк хочу! Железную дорогу хочу-у-у-у-у-у!!!!»
Времена изменились, а засилье осталось: только теперь это — беспощадная диктатура Мелко-Мягких игрушек. Человечество начало резко делиться на немногих избранных, присвоивших себе титул хакеров, и на прочее большинство, которое «хакеры» презрительно именуют «ламерами». Не позволим! Грудью встанем на защиту простого народа! Понесем эту кличку с презрением к аристократии! В конце концов прецеденты уже бывали: в годы Великой Французской революции знать обзывала демократов и прочую голытьбу обидным именем «санколюты» — голоштанники. А простая масса возьми да и начни гордиться этим именем. И где теперь та знать?..
Так что тема этого выпуска «Ящика» — ламеры, как их все обижают и как с этим бороться. Для начала, однако, выясним — что же это вообще такое? Рассмотреть понятие «ламеризма» обещался наш Третий Краевед; ему и первое слово в полном соответствии с библейским изречением.



Реалии Российского Ламеризма

В прошлом номере журнала я поведал вам о хакерах и иже с ними. Теперь пришла пора рассказать о другом. Прямо полярном понятии компьютерных сообществ. О ламерах.

Немного филологии и истории.
Lame, в переводе с английского языка, имеет несколько значений. Нас интересуют два — портить и хромать. Образованием отглагольного существительного произошло это звучное слово, которому посвящен данный материал. Итак, в своем исконном, историческом значении ламер — человек, портящий, ломающий, я бы даже сказал, с изрядной долей виртуальности, ОТРЫВАЮЩИЙ КОМПЬЮТЕРУ ЛАПЫ. После чего, естественно, нормальный компьютер функционировать не желает, встает колом, мерцает дохлою системой, и вывести его из этого кататонического состояния представляется возможным, только обесточив весь район. Ламер (повторяю, в классическом варианте) — человек, мешающий системщикам (это такие

полумифические существа, которые в принципе должны обеспечивать здоровое функционирование компьютерных систем) вести нормальный образ жизни (пиво, чай, кофе, полирование любимого Юникса и NT, ноги на столе etc). Несчастному системщику приходится все бросать, вставать, идти и делать свою работу, а кому это может понравиться?.. Отсюда и традиционная любовь. А так как в мире повальной компьютеризации системщики (вполне заслуженно)



приобрели статус почти божественный (поспорить с ними могли бы, пожалуй, только лишь провайдеры, но не смеют в связи с порочной финансовой концепцией), чувство «признательности» к ламерам спонтанно распространилось по всему свету.

Российский путь (с этим давно уже никто не спорит) — особый и не всем доступный. Все у нас не так, как у них, и значит, все у них (забугорников) не как у людей. И ламеры у нас свои, российские. Наш народ не стал ждать, когда все мировое сообщество дорастет до понимания, и расширил (и углубил) понятие ламера с истинно державным размахом. Итак, у нас присутствуют:

Ламеры обыкновенные. Про них уже все сказано. Так называемый ламер мирового типа. Бороться с ним бесполезно, учить невозможно, ламер уже и так все знает. Вопреки широко распространенному мнению, в большинстве случаев, ошибок в ДНК не имеет, хотя и исправно содействует размножению вирусов. Отличается от честного «юзера» тем, что будучи по сути своей «чайником», таковым себя не ощущает и, вопреки возложенной на него почетной ответственности, лезет туда, куда лезть вовсе и не стоило бы, причем норовит это произвести наиболее извращенным из доступных способов.

Ламеры упертые. Следущая генерация ламеров отличается, соответственно, упертостью, настойчивостью в достижении одному ламеру известной цели. На пути к достижению, даже наблюдая очевидные признаки околевания системы, продолжают усугублять содеянное, самыми изобретательнейшими методами. Представляют некоторую опасность для окружающих, особенно при подключении к сетевым ресурсам.

Ламер бледный. В мировом сообществе отсутствуют напрочь по очевидной причине ихнего благоденствия . Несчастный человек, по каким-то причинам абсолютно неспособный жить в мире с компьютером, несмотря на то, что отчаянно пытается этому научиться. Ну что поделать — не всем дано. Вот я, к примеру, совершенно не умею рисовать. Я же не обижаюсь за это на мать Природу. Отсюда плавно вытекает рекомендация для этих опухших от долгого борения с ПО и девайсами — не стоит оно того! Идите в юзеры, пользуйтесь продуктами, как пользуетесь колбасой. Не для того мышь придумана, чтобы ею компилировать.

Воинствующий Ламер. По сути своей — нормальный юзер, знающий, что такое чайник, и желающий чайником оставаться. Произошла банальная подмена понятий; хакеры и псевдо-хакеры слишком долго направо и налево ругались словом «ламер» — в пику им многие люди начали этим титулом гордиться. В результате в настоящее время имеется немало совсем неплохих пользователей, во всю размахивающих знаменем ламеризма. Ну и Бог с ними, жить не мешают, да и ладно. Чем бы дитя не тешилось, лишь бы к «Авроре» не приближалось...

Ламер, почитающий себя хакером. Самая опасная разновидность. В силу определенного склада ума и характера, эти многочисленные ныне индивиды крутее всех крутых и живее всех живых одновременно. Это люди, освоившие ЧЕГО-ТО и активно использующие это ЧЕГО-ТО для своих сомнительных нужд. Крайне склонны самоутверждаться и обычно практикуют при этом тотальное унижение чайников (настал момент для разъяснения: «чайник» — человек, начинающий осваивать компьютер). Если вы где-нибудь видите, как кто-то кого-то прилюдно обзывает ламером, то, в девяносто девяти случаях из ста, ламером является как раз тот, кто обзывается. Потому что не принято это! Чрезвычайно расплодилась новая, неизвестная доселе порода воинствующих ламеров — ламеры игровые. Странные, крайне невоспитанные люди. Научились метко стрелять из ракетных установок, обвешались фрагами, как людоед скальпами, и остальных в упор не видят. Да еще эта мулька с элитными псевдонимами («Элита» — закрытые группы прохакерского толка, объединяющие в себе профи высокого уровня с самыми разнообразными их увлечениями.) Напоминаю, у элиты, в силу их несомненной оторванности от «народа», существуют некоторые видовые принадлежности, вплоть до собственного, предельно утрированного американского (вовсе не английского) языка. Псевдонимы, а по-простому, ники элиты, обычно чередуют в себе строчные и прописные буквы. Когда видишь такое в банальной Кваке, становится весело до колик. А как вытащить сидюк под Юниксом, вам известно, господа хорошие? А картинку на Си нарисовать? Хотя, если рассматривать Кваку как развлечение... Но почему все остальные, менее меткие — ламеры?..

От ламера, почитающего себя хакером, до срулера (кто такие «срулеры», вы можете прочитать в предыдущем номере MG — один шаг. Благо, существует огромное сетевое пространство, буквально напичканное многочисленными креками и генераторами. Вот и сыплют эти народные умельцы спамами и нюками и веселятся до поры.

Все зачтется...

Вот теперь почти все стало на свои места. Я, Первый Краевед, не во всем согласен с автором прочитанной вами статьи. Чувствуется в ней, статье, какое-то все-таки высокомерие. Кажется иногда нашему Третьему, что он — хакер, ну что с этим поделать? (А между прочим, в редакции у нас — один гордый ламер и четыре штуки продвинутых хакеров; так вот, у ламера компьютер, как часы работает, а хакеры настолько хорошо во всем разбираются, что их машины три дня в неделю полностью разобранные стоят...). Однако главное теперь ясно: будущее — за «воинствующими ламерами». Компьютер должен быть в обращении не сложнее холодильника! В самом деле: если процесс возни с машиной занимает больше времени, чем собственно игровой процесс, то это уже подмена цели — средством. Я, например, не хочу, чтобы моя (пусть и нежно любимая) машинка для игр, заняла место любимой женщины, детей, автомобиля, пива, преферанса и прочих атрибутов жизнедеятельности. В случае какой-либо поломки, я (чем горжусь) честно позову какого-нибудь «хакера» — точно так же, как вызываю слесаря-сантехника. Сантехники, между прочим, почему-то не считают себя солью земли и аристократами духа; а, собственно, разница-то в чем?
Но, к сожалению, обиды честного ламера не исчерпываются моральными притеснениями со стороны компьютерных слесарей и софтовых корректоров. Как ни обидно, производители игрушек тоже прикладывают к этому свою тяжелую руку. На эту тему лучше всего выскажется уважаемый Александр Казаков — он у нас несколько помешан на своих правах (видимо, потому, что знать не желает ни о каких обязанностях...).



ВХОД — РУБЛЬ, ВЫХОД — ДВА,

или Лицензия на отстрел честных дураков



...Вообще жизнь игрока опасна и трудна. Чревата неожиданностями, ловушками и засадами не меньше, чем самая навороченная игра. Я, честно говоря, кое-чего в этой самой жизни не понимаю. Нет, что в игре я могу оказаться в сюрреалистичном мире, где за неправильный переход улицы откусывают голову, а за грабеж объявляют мягкий выговор — это я понимаю. Но как же это в таком же веселом мирке я оказываюсь, едва переступив порог компьютерного магазинчика, уже не понимаю. Как краевед, вам признаюсь.

О чем это я?

Знаете, в детстве я мечтал стать пиратом. Не компьютерным пиратом, с ними мы боремся (да и не было тогда таких), а настоящим, с косынкой и попугаем. Тогда как-то не сложилось это у меня. А недавно детская моя мечта почти осуществилась, правда, шиворот-навыворот. Купил я, как честный и сознательный пользователь, в магазине красивую коробку с лицензионной игрушкой. Недельку поиграл, потом решил со скуки инструкцию почитать. Добрался до «лицензионного соглашения» в конце... ба! А я, оказывается, уже пират. Правда, не настоящий, с попугаем, а компьютерный... хоть сам с собою бороться начинай...

Вам, может быть, непонятно, о чем это я? Значит, вы человек не дотошливый и никогда этих самых «соглашений» не изучали. А зря! Штука, между прочим, страшной убойной силы. Посильнее не только Фауста Гете, но даже и Девушки со Смертью, вместе взятых. Не верите — так я вам процитирую избранные места из первого попавшегося «соглашения» (не буду называть ни фирму, ни игру — все равно они у всех составлены по одному принципу).

Начнем с начала. ***«Внимание! Используя эту программу, вы соглашаетесь выполнять требования данного соглашения. Если вы не согласны с этими утверждениями, немедленно верните продукт в упаковке по месту его приобретения».***

Каково? Учтите, что данный текст находится в конце инструкции к игре, а брошюрка вложена в запечатанную коробку. То есть, покупая эту коробку, я физически не могут согласиться или не согласиться с «соглашением» по причине его недоступности. Налицо чистой воды — кот в мешке. А-у, юристы есть? Скажите мне, как краеведы — краеведу: каким словом называется навязывание дополнительных условий заведомо после совершения факта купли-продажи? Кажется мне, что именно чем-то подобным промышляют эти знаменитые «лотерейщики» у станций метро.

А великолепное требование «не согласен — верни, как купил»? Так себе и представляю принципиально честного покупателя, закатывающего коробку обратно в целлофан...

Слегка обалдев, читаем дальше. ***«...Вы можете установить ее (программу) на жесткий диск лишь одного компьютера и запускать программу только с этого диска».*** Вот оно! Вот так я в пираты и попал! Поиграл, одолжил диск приятелю, а у себя деинсталлировать не стал — приятель вернет, еще поиграю... Все! С точки зрения «соглашения» я — пират. Именно что даже не «пособник пиратов», как покупатель левых игрушек на рынке, а чистый пират, «изготовитель нелицензионной копии». Как бы приходите вы в магазин колбасы прикупить, а продавец сообщает: «раз купил,



должен все сам сожрать, иначе милицию позову». Или (если уж говорить об «интеллектуальной собственности») представьте себе, что запрещено давать кому-нибудь почитать купленную вами книжку. Только лично, под одеялом, по прочтении сжечь... Красота! Куда там бредовым квестам типа ГЭГа или UFO's! У составителей «Лицензионных соглашений» фантазия не хуже, чем у разработчиков самих игр...

Однако даже это еще цветочки. Чем дальше в лес, тем толще партизаны. Как следует вникните в смысл следующей витиеватой фразы: ***«Ни при каких обстоятельствах, включая небрежность, мы не несем ответственность за любые случайные, специальные или непредумышленные повреждения, вызванные использованием программы, даже если мы были осведомлены о возможности таких повреждений».***

Красота! Я в восхищении, а вы? Если при написании игры шалунишка-программист (снюхавшись с террористами или нанюхавшись кокаину) вставил, к примеру, в программу вирус, и на десятой подзагрузке игра убьет ваш жесткий диск, издатели ни при чем. Они ни при чем, даже если заранее знали об этом маленьком баге. Они белые и пушистые, и даже шляпы не могут скрыть сияния нимбов!

Так что, если ту самую колбасу вам вдобавок начинят мышьяком — никому ничего за это не будет, разве что вашим наследникам возместят «сумму, уплаченную вами» (еще одна цитата: «Ни при каких обстоятельствах суммарная материальная ответственность компании не превышает суммы, уплаченной...»).

В итоге весь смысл «соглашения» сводится к одной фразе: «все наши права защищены, на все твои права нам плевать». А как нам красиво рассказывали о священных «правах потребителя»! Какие песни пели! И вот, оказывается, в самой передовой отрасли рынка (на рынке не только игр, но и прочего ПО) у меня этих прав... ну, даже не знаю... как у солдата старой Советской Армии у меня прав! (Объясню ассоциацию. Не знаю, как было там, где вы служили, а в моей части рядовому запрещалось делиться с кем-нибудь своей пайкой. Будучи замеченными, такие нарушения дисциплины крепко наказывались. Это был краеугольный камень кампании по борьбе с дедовщиной).

Хорошо еще, что мы все, со своей стороны, на эдакие заявки производителей забиваем то же самое, что они на наши права. Представьте себе жуткую картину: впечатлительного геймера, который всерьез решил стать добропорядочным потребителем. Это же сплошные стрессы! Купил пиратский диск — ты скупщик краденого; купил коробку с такой вот лицензией — ты просто быдло бесправное, о которое ноги вытирают. Да этому несчастному через неделю придется на домино переходить (или на бесплатного виндузового «минера»)...

...Пока писал я эту инвективу, перечитал «соглашение» еще раз. Насладился мощью стиля и глубиною мысли. И подумалось мне: при таких нарушениях любых прав потребителя имеют ли эти тексты хоть какую-то силу?.. Может, стоит дать издателям совет — печатать их на бумажке помягче и в виде отдельного рулона? В виде, так сказать, бесплатного бонуса покупателю...

Знаете, обычно читатели задают игровому журналу какой-нибудь вопрос, а редакция на него отвечает. Давайте разок поступим наоборот. Вот вам, дорогие читатели, вопросик: «Какова цена этим соглашениям?» А вы, если не трудно, ответьте нам на него. Если среди читателей найдется юрист (да еще и геймер), к нему особая просьба поделиться своим мнением, даже если он не оставит камня на камне от всех авторских измышлений и толкований. Квалифицированный ответ по существу в любом случае обещаем опубликовать.

...Да, а что же делать? Если со всех сторон засады и западни — делать-то что? Не волнуйтесь. Мы, Краеведы, уже изыскиваем разные способы облегчения жизни простого человека, и наши изыскания уже приносят первые плоды. Второй Краевед — личность крайне наблюдательная и где-то даже хитро... умная, готов дать вам свой первый (и уверяем, далеко не последний) полезный совет.

ДВЕ ШТУЧКИ ПО ЦЕНЕ ОДНОЙ...

Вы знаете, почему никто в нашей стране не играется в охотничьи симуляторы, хотя на Западе они почему-то считаются крутыми хитами? Вовсе не потому, что зверушек жалко. Просто у нас нынче дешевле ружье настоящее купить и на охоту съездить, чем отвалить $40 за один такой симулятор. Есть у нас, правда, граждане отдельные, которые, как в одном из прошлых номеров справедливо отметил коллега, случайно на дороге левые диски находят, но что делать людям, которым везет меньше и дороги не столь компактоусыпанные попадаются? Ась? Забросить игрушки, говорите? В тиатр хаживать? Тиатр — оно хорошо, конечно, это я вам как краевед замечу. Но тиатр нынче тоже далеко не всем по карману, если, конечно, нету там знакомых главрежей и им подобных начальственных особ.



Я вам лучше вот что расскажу: иду я тут как-то по своим краеведческим делам по стольному городу Москве да случайно так захожу в некий книжный магазин большой. Книжки, если кто не знает, это такие вместе собранные листы бумаги, наподобие инструкций к игрушкам, только самодостаточные. Их читают люди некоторые — вы видели, наверно, в метро случается, а еще они, возможно, у вас дома стоят на полках. А в книжном магазине их продают. И там же еще игры всякие продают типа тех же охотничьих симуляторов по полтиннику зеленому. И вот там я прям почти как нашел на улице целых шесть компактов одной игрушки, только фирменные, не левые, и все — за 150 рублей (!!!). Игрушка, конечно, не новая, но культовая — Beast Within зовется, или Gabriel Knight 2.

Интересно? Еще бы. Не все же в ультрамодные штучки играться, иногда можно и стариной тряхнуть. А поскольку, между нами говоря, иные двух- и трехлетней давности игры куда как получше своих современных клонов будут, а технически-графически оно уже и тогда то же самое было (если не о 3D-экшнах говорить, конечно), то отныне и только на время кризиса у вас появляется уникальная возможность вовсю покупать фирменные игрушки пачками, играться в них и демонстрировать немеренную крутизну друзьям и знакомым.

В том же доблестном книжном магазине, например, любой желающий может запросто купить за 140 деревянных денежных знаков коробочные версии Toonstruck (2CD) или Callahan's Crosstime Saloon (между прочим, довольно нестарой игрушки — 1997 года выпуска). И много чего еще по тем же ценам. А замечу я, что тот же Toonstruck — игрушка, имеющая нынче не так уж и много достойных аналогов. Квест, конечно, но достойнейший.

Тут, скажу я вам, стало мне интересно, и проснулся такой прямо-таки охотничий инстинкт. Думаю, если все так круто, надо побродить по местам скопления фирменных игрушек и покопаться как следует в прайс-листах, а вдруг оно еще где обнаружится? И точно. Стоило прийти в другой большой книжный магазин, как в отделе под вывеской ЗАКРЫТО обнаружился длиннющий прайс-лист, заполненный именами таких великих вещей, как Heavy Gear 9, Warlords 3, Zork Nemesis, Rama, Discworld 2, Dark Earth, X-Com: Apocalypse, Warcraft 2 Deluxe, Riven (!) и много-много чего еще, против каждого из которых значилось «190 рублей». А вдалеке виднелись заветные коробки. Глазки принялись разбегаться, и при этом голову не покидала одна мысль: где же набрать столько раз по 190 руб., и на чем же в итоге остановиться. И Zork Nemesis иметь в коллекции давно-давно хочется (да и пройти второй раз не помешает), и Rama вроде как о трех CD с полной кларковской книжкой внутри, а Riven, хоть и не культовая игрушка, все же знаменитая и на пяти компактах как-никак...

А еще в том же списке за те же 190 руб. предлагалось несколько коробок серии MegaPack. Есть одна такая хитрая западная фирма, которая любит засунуть в коробку десяток CD с разными немного устаревшими игрушками и все это продавать по цене одной новой. Прикиньте на минутку: 10 CD за 190 руб., причем игры хоть и не новейшие, но вполне ныне играбельные (в одном из MegaPack'ов, например, можно найти Civilization 2, Discworld 2, Destruction Derby 2, Interstate'76 и еще что-то, что я не помню; правда, у МегаПаков есть серьезный минус — отсутствие инструкций). И при этом вы будете ощущать себя человеком — ведь вы купили фирменную продукцию, а не нашли на дороге случайно левый китайский диск!

Вот такой вот полезный с моей стороны вклад в дело краеведения. Тут, видимо, кое-кто из вас, дорогие внимающие, вроде как спросит: а йде развал-то сей немеренный, кладезь мудрости и продуктов капиталистического труда по социалистическим ценам? Не скажу. Не потому что жалко, а потому, что, во-первых, когда журнал наш выйдет, развалы уже могут переместиться, во-вторых, потому как нечего им рекламу делать бесплатную и, наконец, потому, что не все наши читатели проживают в стольном граде на книжные магазины богатые. А дам простой совет: зайдите вы, зайдите в магазин любой большой книжный с одним, а лучше двумя компьютерными отделами и, не стесняясь, смело так покопайтесь в иховом листе прайсовом. Тут-то ларчик пред вами и откроется.

А я, с вашего позволения, откланяюсь и пойду бумажки 190-рублевые подсчитывать. Хочется, знаете ли, доброго и вечного, хочется не только на халяву игрушки выпрашивать, но и смело их покупать. И теперь есть такая возможность, которая раньше только в кападействительности замечена была, есть!

Так что держитесь, дорогие товарищи! Все не так плохо, жизнь прекрасна и удивительна, наше дело правое, победа будет за нами, великий Б. Г. в конце концов еще придет к нам на поклон и разработает ОС для трехкнопочной клавиатуры!..

Кирилл Алехин ака Маза

Игры в жизни

«Люди всегда любили мечтать. Мечтать о далеких странах, о звездах, о приключениях — о всем, что им так недоступно, а потому — столь желаемо. Любой вид искусства — всего лишь отчаянная попытка воплотить эти безумные мечты в реальность или хотя бы поделиться своими фантазиями с кем-то еще. Сначала это делалось с помощью живописи или музыки, немного позже — театра, танца и литературы. Человечество росло, и вместе с ним росло его умение Мечтать. Чуть больше двухсот лет назад на радость самым отъявленным Фантазерам (и в те далекие времена существовала подобная профессия) появилось Кино. Имеет ли смысл объяснять преимущества фильмов — живого, озвученного, практически мультимедийного изображения — перед книгами или картинами? Казалось, что идеал Мечтателя достигнут раз и навсегда. Хотя и у кино были и явные недостатки: оно обрекло



людей первой половины XX века на пассивную роль Зрителя, давая лишь избранным возможность творить. Но со временем и эта последняя завеса была прорвана. Добро пожаловать в Новый Век. Добро пожаловать в Мир Компьютерных Игр». («Большая Всемирная Энциклопедия», диск 93, 2099 год.)

Что бы там ни писали в 2099-м, в одном они правы: кино хорошо, а за компом — лучше. И намного интереснее. Нет, конечно бывает приятно после «тяжелого трудового» расслабиться за просмотром ненавязчивого боевичка, но любой игравший в Rainbow 6, Delta Force или Half Life наверняка подтвердит: в самые напряженные и «острые» моменты фильма очень часто начинаешь откровенно посмеиваться над главным героем и множеством несоответствий и явных ляпов, допущенных режиссером. Потому что он не знает, каково это — короткими перебежками пробираться по темным коридорам к выходу из Цитадели после совершения очередной диверсии, потому что режиссеру не ведомо чувство «последнего патрона» и он не пробовал расстрелять движущуюся цель из слабенького пистолета с расстояния в 300 метров. А вот мы знаем. Пробовали. И не раз. После Team Fortress действия спецназа вызывают уважение, хотя сразу понимаешь: так не бывает и враг не будет стоять, задрав дуло шотгана к потолку, а значит, скаут обязательно получит в грудь свою порцию свинца. Фанаты же стратегий улыбаются при виде «мясных» сцен «Храброго сердца» или «Спасения рядового Райна»: количество жертв как с одной, так и с другой стороны выдает исключительную неподкованность и тупость полководца. А уж человек, прошедший десяток квестов, при виде тщетных попыток распутать «сложный» клубок с убийством и парой ограблений вообще начинает возбужденно охать и показывать пальцем на экран: «Видали идиотов? Там же уже столько улик в инвентори попало! Тут даже тормозу должно быть понятно: убийца — дворецкий!..»

Нет, кино безнадежно отстало от игр, потому что сегодня игры — это не просто развлечение, это настоящая школа жизни. В США игры давно уже стали официальным методом тренировки спецназа и полицейских. Уже не одно поколение военных пилотов воспитано на практически не отличающихся от игр тренажерах.

Даже среднестатистическая игра позволяет столько, что... Нам дают не только посмотреть на кусочек мнимой реальности, но и пощупать, послушать, поговорить — ПОУЧАСТВОВАТЬ. Стопроцентное погружение в реальность. Стопроцентное действие. Стопроцентная мечта. Ничего лучше пока не придумано, а потому снова и снова я возвращаюсь на чужие планеты, где спасаю свою никчемную виртуальную жизнь, попутно свергая местных диктаторов и разрушая секретные комплексы из ультрасовременного оружия. Или борюсь со злом в никогда не существовавшем средневековье. Или... Или...

Совсем недавно я на неделю ездил во вполне реальные, хотя и не столь далекие, горы, а после этого на такой же срок погружался в Fargotten Realms — разобраться с проблемами в небольшом городке Baldur's Gate. Честное слово, не знаю, какое путешествие оказало на меня большее впечатление. Не знаю, как насчет гор, но в Baldur's Gate я обязательно вернусь. Потому что я нужен жителям города, потому что там я — Главный Герой и потому что люди всегда любили мечтать. Но впервые и у них появился шанс пожить в своей мечте.

От редакции: мы, MegaGame, объявляем конкурс на лучшее сочинение на тему «Игры в моей жизни». Дорогие читатели-мегагеймеры, это к вам. Присылайте свои творения с фотками и рисунками нам на адрес или по обычной почте на указанный в титрах А/Я. Мы это дело будем публиковать, и все будут страшно радоваться!





WWW.GAMECENTER.RU
абсолютно бесплатно! :)
круглосуточно и
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции